N-ZONE

POKÉMON-SONDERHEFT | WWW.N-ZONE.DE

01/09 Sonderheft € 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,70;
BeNeLux € 5,70; Dänemark dkr 42,-;
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,20

4 197383 604997 01

SONDERHEFT

Nintendo DSi

Deswegen brauchen auch Gamer den Lifestyle-DS!

Auf über 50 Seiten

POKÉMON PLATIN-EDITION

• XXL-Test • Komplettlösung • Fundorte aller 493 Pokémon

Inklusive
XXL-Doppel-Poster

Neues von der Pokémon-Konkurrenz

Spectrobes: Der Ursprung
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers

© 2009 Pokémon. © 1995 - 2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.

The Pokémon Company

Nintendo
WWW.NINTENDO.DE

ENTDECKE EINE NEUE WELT UND STELL DICH DEN LEGENDEN!

POKÉMON™ PLATIN-EDITION

POKéMON TRAINER, DEINE NEUE MISSION STEHT BEVOR! DER SINNOH POKéDEX WURDE ERWEITERT - UND ES GIBT VIEL ZU ENTDECKEN. Durchkreuze die finsteren Machenschaften von Team Galaktik. Finde heraus, was es mit der geheimnisvollen Zerrwelt auf sich hat und vieles mehr. Siege gegen wahre Kampfkoryphäen und beweise in der neuen Kampfzone, dass du der beste Pokémon Trainer bist.

NINTENDO DS Lite

http://www.pokemon-platinum.de

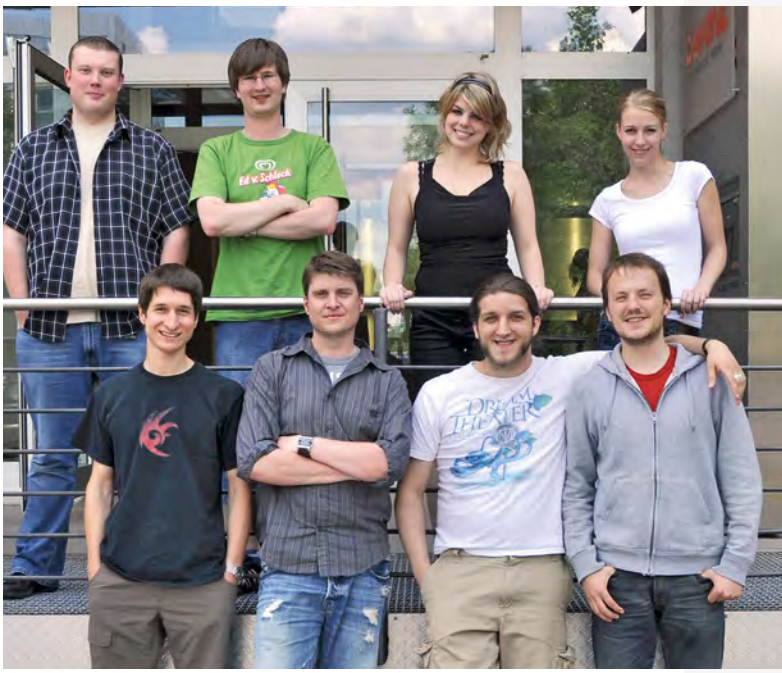
© 2009 Pokémon. © 1995 - 2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.

EDITORIAL

DANK DER N-ZONE SCHNAPPT IHR EUCH ALLE!

Das Warten hat ein Ende: Kürzlich hat Nintendo mit *Pokémon Platin* den neuesten Ableger für den DS veröffentlicht. Hierzu haben wir alles, was der Pokémon-Fan so zum Spielen und Glücklichsein braucht, in einem Sonderheft zusammengefasst. Unser Test fühlt den Taschenmonstern ausführlich auf den Zahn und dank unserer Komplettlösung seid ihr im Handumdrehen ein Top-Pokémon-Trainer. Und einen ganz besonderen Leckerbissen haben wir auch noch parat: Die Fundorte aller Pokémon in *Platin*, *Diamant/Perl*, *Rubin/Saphir*, *Feuerrot* und *Blattgrün*. Darüber hinaus haben wir noch topaktuelle Vorschauen zu dem Remake von *Pokémon Gold/Silber* für den DS und zu den topaktuellen Wii-Titeln *Spectrobes: Der Ursprung* und *Yu-Gi-Oh! Wheelie Breakers*. Und allen, die nach unserer Analyse des neuen Nintendo DSi Lust bekommen haben, etwas in der Vergangenheit zu wühlen, möchten wir unsere Retro-Reportagen ans Herz legen. Diese und unser sechsseitiger Überblick über die gesamte *Pokémon*-Reihe werden euch in Erinnerungen schwelgen lassen!

Viel Spaß bei der Lektüre,
Euer N-ZONE-Team



Das N-ZONE-Team: (oben) Florian Hamburger, Sebastian Heise, Sandra Friedrichs, Anja Grosler; unten: Christoph Kraus, Thomas Eder, David Mola, Sebastian Stange

INHALT

Vorschau

Pokémon Gold/Silber-Edition (DS)	22
Spectrobes: Der Ursprung (Wii)	16
Yu-Gi-Oh! Wheelie Breakers (Wii)	20

Pokémon Platin-Edition (DS)

XXL-Test	10
Komplettlösung	24
Alle Pokémon-Fundorte	40

Retro

Die 5 schlechtesten Pokémon-Spiele	71
Die 5 besten Pokémon-Spiele	70
Jäger und Sammler	72
Pokémon Hautnah	74

Reportage

Nintendo DSi	78
Pokémon – Der Mega-Kult	04
Studio-Besuch bei den Spectrobes-Entwicklern in Japan	18

Pokémon –

Pokémon gibt es bereits in unzähligen Varianten: Rot, Blau, Gelb, Gold, Silber, Kristall, Rubin, Saphir, Smaragd, Feuerrot, Blattgrün, Diamant, Perl und Platin. Wie alles anfing und wie sich die Spiele entwickelten? Wir sagen es euch!

Während in Deutschland noch nichts vom Pokémon-Fieber zu spüren war, bildeten sich im Februar 1996 bereits lange Schlangen in japanischen Spieleläden. Alle Kids wollten eines dieser Spiele ergattern, in dem man Monster fängt, sie sammelt und gegeneinander kämpfen lässt. Die Rede ist von den allerersten *Pokémon*-Editionen *Rot* und *Blau*. Auch in Deutschland wurden sie rasend schnell zum Mega-Kult. Jeder wollte der beste Trainer sein. Jeder wollte 151 Pokémon schnappen. Aber wisst ihr auch, was „Pokémon" heißt? Und wie der Erfinder Satoshi Tajiri überhaupt darauf kam? Pokémon ist eine Abkürzung und heißt nichts anderes als „Pocket Monster". Als Satoshi ein kleiner Junge war, sammelte er leidenschaftliche gerne Insekten. In seiner Fantasie stellte er sich vor, sie würden gegeneinander kämpfen ... aus dieser Idee entstand eines der meistverkauften Spiele auf der ganzen Welt. Und nicht nur das: Weltweit kamen mehrere *Pokémon*-Filme in die Kinos, TV-Staffeln flimmerten über die Mattscheiben, Sammelkartenspiele wanderten in die Schultasche und es gab spezielle Pokémon-Events und Weltmeisterschaften.

1999

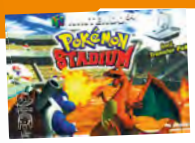
Oktober 1999:
Pokémon Rot und Blau (GB)
ROLLENSPIEL Die ersten Pokémon-Games sind wahre Videospiel-Klassiker. 151 Pokémon warten darauf, gesammelt und getauscht zu werden.

N-ZONE 11/99:
„Leichte Rollenspielkost mit unzähligen Pokémon und den unterschiedlichsten Fähigkeiten. Grafik und Sound werden dem Game Boy gerecht."
WERTUNG: 91% GESAMTWERTUNG

November 1999:
Super Smash Bros. (N64)
BEAT 'EM UP Im VIP-Prügler der Superlative haben Pikachu und Pummeluff einen Auftritt als spielbare Charaktere.

N-ZONE 01/00:
„Super Smash Bros. ist ein einfach gehaltenes Prügelspiel, bei dem vor allem Multiplayer-Fans und jüngere Spieler auf ihre Kosten kommen."
WERTUNG: 75% GESAMTWERTUNG

2000



April 2000:
Pokémon Stadium (N64)
ACTION Erstmals kämpfen die Pokémon in 3D. Die Verbindungsmöglichkeit via Transfer-Pak ermöglicht den Pokémon-Tausch.

N-ZONE 04/00:
„Es wird zwar keine Geschichte von Ahs Reise durch die Pokémon-Welt erzählt, aber dafür sind die 3D-Animationen ein echter Augenschmaus."
WERTUNG: 93% GESAMTWERTUNG

Juni 2000:
Pokémon Gelb (GB)
ROLLENSPIEL Die Special-Ausgabe zu den beiden Pokémon-Erstlingen. Diesmal gibt's Pikachu zum Start.

N-ZONE 07/00:
„Das beste Pokémon-Spiel für den Game Boy! Für begeisterte Pikachu-Fans ist die Sonderedition sowieso ein Pflichtkauf."
WERTUNG: 93% GESAMTWERTUNG

September 2000:
Pokémon Snap (N64)
FOTO-SAFARI Fotografiert die Pokémon in natura. Gefangen und gekämpft wird hier nicht!

N-ZONE 09/00:
„Optisch brillanter, zweiter Pokémon-N64-Titel mit innovativer Spielidee und immsensem Spaßfaktor sogar für Nicht-Pokémaniacs"
WERTUNG: 95% GESAMTWERTUNG

Der Mega-Kult!

POKÉMON ROT/BLAU/GELB

Mit den Editionen *Rot* und *Blau* fing alles an: 150 Pokémon versteckten sich in den beiden Spielen im hohen Gras - und warteten nur darauf, geschnappt zu werden. Sechs Jahre hatte Nintendo in die Entwicklung gesteckt. Dann waren die ersten beiden Editionen endlich fertig. Es hat sich gelohnt: Mehr als 7 Millionen Exemplare von *Rot* und *Blau* gingen über den Ladentisch! Dann folgte 1998 der Hype in den USA. Im Oktober 1999 durften auch die deutschen Kids ihre virtuellen Pokébälle werfen und Erzrivale Gary zeigen, wer der beste Trainer ist.

Per Game-Link-Kabel konntet ihr hier schon Pokémon tauschen und den Game Boy mithilfe des Transfer Pak mit dem N64 verbinden, um coole 3D-Kämpfe zu veranstalten. Kurz nach *Rot* und *Blau* erschien schon die gelbe Edition, die auch den Titel *Special Pikachu Edition* trägt. Sie aber ist keine komplett neue, sondern eher eine Spezialversion von *Rot* und *Blau*. Das Besondere an ihr ist, dass zu Beginn ein wildes Pikachu auftaucht, das Prof. Eich fängt und euch schenkt. Da es keine Pokébälle mag, marschiert es munter hinter euch her.

Aber wehe, ihr kehrt ihm zu oft den Rücken! Um Pikachu bei Laune zu halten, müsst ihr ihm Aufmerksamkeit schenken, sich nach seinem Befinden erkundigen und es immer wieder trainieren. Wenn ihr es zu *Rot, Blau Gold* oder *Silber* tauscht, kann es sich in Raichu verwandeln. Außerdem hat Pikachu in *Gelb* vier neue Attacken auf Lager: Doppelteam, Slam, Donnerblitz und Lichtschild. Übrigens trefft ihr in *Gelb* im Mondberg das erste Mal auf Team Rocket.

Da sich wilde Pokémon nun an anderen Orten befinden und auch die Trainer andere Pokémon einsetzen, gibt es völlig neue Herausforderungen. Wer einen Game-Boy-Printer hat, kann damit Bilder aus dem PokéDex ausdrucken. N64-Besitzer können per Transfer Pak ein Pikachu-Surf-Spiel freischalten. Und mit dem Game-Link-Kabel dürft ihr mit einem Freund drei neue Modi zocken: Pika Cup, Pokémon Cup und Mini Cup.

POKÉMON GOLD/SILBER

Mit *Gold* und *Silber* wuchs die Gesamtzahl der Pokémon auf satte 250 Stück. Im Gegensatz zu den vorherigen Versionen gab es einige bahnbrechende Veränderungen. Mit dem neuen PokéCom (inklusive Radio und Handy für Telefonate mit Trainern) findet die Pokémon-Jagd nun in Echtzeit statt. Viele Ereignisse passieren nur an gewissen Tagen - oder zu bestimmten Tageszeiten. So könnt ihr ein Ledyba z. B. nur in

Oktober 2000:
Pokémon Pinball (GBC)
PINBALL Diese Pokéballschleuder verlangt euch viel Fingerfertigkeit ab. Cool: Inklusive Rumble-Effekt!

N-ZONE 10/00:
„Die Pokémon-Jagd wird blendend mit dem allseits beliebten Flipper-Prinzip verbunden. Handhabung, Abwechslungsreichtum und Spielkonzept überzeugen."
WERTUNG: 89% GESAMTWERTUNG

N-ZONE 10/00:
„Pikachu ist erst richtig glücklich, wenn ihr mit ihm rennt oder Rad fahrt, denn je aktiver ihr seid, umso mehr Energie hat euer Pokémon Pikachu."

Ende 2000:
Pokémon Pikachu (Pedometer)
TAMAGOTCHI Ideal für alle, die von Pikachu nicht genug bekommen können. Mit integriertem Schrittzähler!

2001

März 2001:
Pokémon Puzzle League (N64)
PUZZLESPIEL Pokémon trifft Tetris - der ultimative Geschicklichkeits- und Knobeltest!

N-ZONE 03/01:
„Der Titel integriert erfolgreich ein neues Spielprinzip ins bestehende Pokémon-Universum. Langzeitspaß ist damit keine Frage."
WERTUNG: 89% GESAMTWERTUNG

April 2001:
Pokémon Gold & Silber (GBC)
ROLLENSPIEL Die zweite Generation überflügelt ihre Vorgänger noch um eine Nasenlänge. Vor allem der Umfang ist gigantisch!

N-ZONE 04/01:
„Angesichts der ausufernden neuen Spielwelt und vor allem der 100 neuen Pokémon ist massenhaft Dauerspaß garantiert."
WERTUNG: 94% GESAMTWERTUNG

2001

April 2001:
Pokémon Pikachu (Pedometer) Color
TAMAGOTCHI Kennen wir das nicht irgendwoher? Stimmt, das ist schon wieder Pikachu – aber diesmal in Farbe!

N-ZONE 05/01:
„Tragt es bei euch und das Gerät wandelt eure Schritte in Watt um, die ihr eurem kleinen Pikachu zukommen lasst. Per Infrarot-Schnittstelle könnt ihr auch mit euren Pokémon Gold/Silber-Editionen kommunizieren und dadurch tolle Items freischalten."

Juni 2001:
Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
PUZZLESPIEL Pokémon Puzzle League lässt grüßen! Diesmal jedoch auch mit den Pokémon aus Gold/Silber.

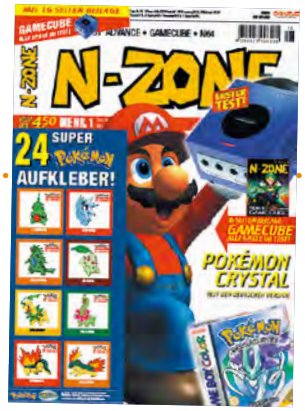
N-ZONE 06/01:
„Dauermotivatin pur! Nicht nur Pokémon-Fans dürfen begeistert sein. Vor allem der grandiose Zweispielermodus hält euch ewig bei der Stange."
WERTUNG: 75% GESAMTWERTUNG

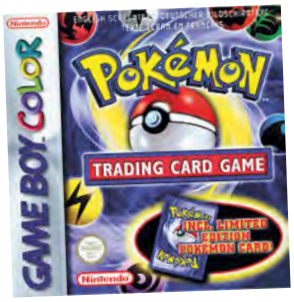
Oktober 2001:
Pokémon Stadium 2 (N64)
ACTION Wem der erste Teil noch nicht genug war, darf mit Stadium 2 nun auch Gold- und Silber-Pokémon gegeneinander antreten lassen.

N-ZONE 10/01:
„So viele Features und verschiedene Spielmodi bietet kaum ein anderer Titel. Die Grafik holt das Letzte aus der betagten Hardware heraus."
WERTUNG: 90% GESAMTWERTUNG

November 2001:
Pokémon Kristall (GBC)
ROLLENSPIEL Suicune auf dem Vormarsch! In der Special Edition zu Gold/Silber dreht sich alles um das schimmernde Eis-Pokémon.

N-ZONE 11/01:
„Nintendo hat das Rad nicht neu erfunden, aber dies dürfte echte Fans kaum abschrecken. Hier passt einfach alles."
WERTUNG: 94% GESAMTWERTUNG





Dezember 2001:
Pokémon Trading Card Game (GBC)
KARTENSPIEL Sammelkarten kommen in Mode, die Pokémon ziehen mit! Diesmal wird mit Karten gekämpft!

N-ZONE 11/01:
„Während die Animationen der rundenbasierten Karten-Kämpfe spärlich ausfallen, ist die optische Gestaltung der elektronischen Karten bildschön."

der silbernen Edition erwischen. Und dort am ehesten frühmorgens, denn nachts treiben sich auf dem Gebiet Hoothoots herum.
Auch Trainer trefft ihr in *Gold* und *Silber* nur zu bestimmten Zeiten an. Außerdem könnt ihr nun auch Pokémon aus Eiern züchten. Euer erstes Ei mit einem kleinen Togepi erhaltet ihr vom Wissenschaftler Mr. Pokémon. Mit der Infrarotschnittstelle des Game Boy Color dürft ihr auch bei *Gold* und *Silber* Items tauschen. Außerdem sind die Editionen kompatibel mit *Pokémon Stadium 2*. Ein Muss für alle *Pokémon*-Fans!

In *Kristall*, der Spezial-Edition zu *Gold* und *Silber*, dürft ihr zum ersten Mal als Junge oder als Mädchen spielen. Außerdem gibt es in Oliviana City im neuen Duell-Turm heiße Kämpfe und unterhalb der Alph-Ruinen neue, geheime Räume. Die meisten Neuerungen stecken allerdings im Detail: Hier ein paar neue Items, da neue Gebäude. Außerdem sind Pokémon-Fähigkeiten jetzt beim Attacken-Lehrer käuflich zu erwerben und Trainer bieten euch am Telefon seltene Steine an. Eine gelungene Spezial-Edition, die man aber nicht unbedingt haben muss. Ganz wichtig für alle Game-Boy-

2002

März 2002:
Pokémon Mini (Konsole)
HANDHELD Die kleinste Konsole der Welt, die austauschbare Spielmodule bietet. Integriert: Rumble, Infrarot und Uhr.

N-ZONE 01/02:
„Trotz der geringen Größe des Zwerges strotzt es nur so vor technischen Gimmicks. Die Auflösung ist aber relativ niedrig."

Mai 2002:
Super Smash Bros. Melee (GC)
BEAT 'EM UP Es wird wieder kräftig geprügelt! Diesmal dabei: Pikachu, Pichu, Pummeluff und Mewtu.

N-ZONE 01/02:
„Grafisch und soundtechnisch beeindruckende Multiplayer-Prügelei. Vor allem die hakelige Steuerung dämpft den Spaß."
WERTUNG: 85% GESAMTWERTUNG

2003

Juli 2003:
Pokémon Rubin und Saphir (GBA)
ROLLENSPIEL Eine neue Generation bricht an! Auf dem GBA geht's zum dritten Mal auf Pokémon-Jagd.

N-ZONE 08/03:
„Abwechslungsreiches, lange motivierendes RPG mit unglaublich großem Spielumfang"
WERTUNG: 87% EINZELSPIELER

Oktober 2003:
Pokémon Box (GC)
POKÉMON-ARCHIV Hier könnt ihr eure auf dem GBA gesammelten Taschenmonster verwalten.

Bei dieser Sortier-Software handelt es sich um kein Spiel im regulären Sinne, sondern um ein Verwaltungsprogramm. Die Disc lag seinerzeit dem GameCube-Colosseum-Bundle bei. Inklusive Memory Card 59!

Besitzer: *Kristall* ist nur auf dem Game Boy Color spielbar!

POKÉMON RUBIN & SAPHIR

Auf diese Editionen mussten die Fans knapp zwei Jahre warten! Doch es hat sich gelohnt: *Rubin* und *Saphir* haben einiges zu bieten! Im Gegensatz zu *Rot, Blau, Gelb, Gold, Silber* und *Kristall* schlagt ihr euch nicht mehr durch Johto und Kanto, sondern durchforstet die brandneue Welt Hoenn. Und da gibt es einiges zu entdecken. Zum Beispiel trefft ihr auf Prof. Birk, der entweder einen Sohn names Brix oder eine Tochter namens Maike hat (je nachdem, ob ihr als Junge oder als Mädchen spielt).

Außerdem könnt ihr Pokémon an Schönheitswettbewerben teilnehmen lassen, PokéRiegel aus Beeren herstellen, im neuen PokéNav Infos abrufen, mit Turbotretern herumrasen und eine geheime Basis anlegen. Am spannendsten sind zweifellos die neuen Multi-Kämpfe, in denen gleich zwei eurer Pokémon gegen zwei gegnerische Wesen antreten. Da ergeben sich ganz neue Strategien! Was die Fans total schockiert: Es sind nur noch 200 Pokémon, obwohl 100 neue dazugekommen sind. Einige der alten Pokémon gibt es nicht mehr - völlig neue Nummerierungen sind die Folge. Außerdem kann mit alten Editionen nicht mehr getauscht werden, da *Rubin* und *Saphir* nur auf dem Game Boy Advance laufen. Für einen echten Pokémon-Fan ist aber gerade das die Herausforderung: alle Pokémon schnappen und der beste Trainer werden! Und das Pokémon-Fieber geht weiter: mit *Pokémon Box, Colosseum* und *Channel*!

POKÉMON FEUERROT/ BLATTGRÜN

Die beiden Neuauflagen von *Pokémon Rot* und *Grün* (in Deutschland *Rot* und *Blau*) haben alles, was sich Pokémon-Fans wünschen: den Kult-Faktor der Original-Editionen und die Features aus *Rubin* und *Saphir*. Die Geschichte beginnt - wo sonst? - in Kanto, genauer gesagt in Alabastia. Dort stolpert ihr schon nach wenigen Schritten geradewegs in euer größtes Abenteuer: Ihr sollt der beste Pokémon-Trainer von Kanto werden. Von Prof. Eich erhaltet

2004

April 2004:
Pokémon Channel (GC)
SIMULATION Erlebt euer alltägliches Leben zusammen mit Pikachu und Co. Hier gibt's keine Kämpfe!

N-ZONE 05/04:
„Fans und jüngere Spieler werden von der drollig animierten Mimik begeistert sein. Alle anderen finden's wahrscheinlich absolut kitschig und stören sich an der mauen Grafik."
WERTUNG: 78% EINZELSPIELER

Mai 2004:
Pokémon Colosseum (GC)
ROLLENSPIEL Das erste Pokémon-Abenteuer in 3D! Die Geschichte dreht sich um die verfluchten Krypto-Pokémon.

N-ZONE 06/04:
„Die Kampfmonster machen sich auch auf dem GameCube prächtig. Begeisterungsstürme über die Konzeption des Mehrspieler-Modus halten sich jedoch in Grenzen."
WERTUNG: 90% EINZELSPIELER

Oktober 2004:
Pokémon Feuerrot und Blattgrün (GBA)
ROLLENSPIEL Mit den Remakes der ersten beiden Pokémon-Spiele könnt ihr auf dem GBA alle bis dato bekannten Pokémon fangen.

N-ZONE 11/04:
„Für Einsteiger perfekt geeignet, für Kenner nicht zwangsläufig interessant."
WERTUNG: 83% EINZELSPIELER

2005

März 2005:
Pokémon Dash (DS)
ACTION Witzig animiertes Rennspiel und das erste Pokémon-Spiel für den Nintendo DS.

N-ZONE 04/05:
„Kurzweiliger Geschicklichkeitstest für zwischendurch, der auf Dauer allerdings nicht fesseln kann."
WERTUNG: 65% EINZELSPIELER

Oktober 2005:
Pokémon Smaragd (GBA)
ROLLENSPIEL Die Zusatz-Edition zu Rubin und Saphir stellt Rayquaza in den Mittelpunkt der Handlung.

N-ZONE 11/05:
Die Sucht kehrt zurück: Stark veränderte Sammelhatz mit vielen neuen Schauplätzen!
WERTUNG: 87% EINZELSPIELER

November 2005:
Pokémon XD: Der Dunkle Sturm (GC)
ROLLENSPIEL Das zweite 3D-Abenteuer der kleinen Racker dreht sich um ein geheimnisvolles, dunkles Lugia.

N-ZONE 12/05:
„Lineares Rollenspiel mit den Knuddelmonstern. Fans werden sich in der Xtra-Dimension heimisch fühlen. Und das ist trotz weniger Neuerungen die Hauptsache!"
WERTUNG: 89% EINZELSPIELER

ihr ein Start-Pokémon und erkundet die Gegend.
In Marmoria City lockt auch schon die erste größere Herausforderung als Pokémon-Trainer, der Felsorden. Das ist der erste von insgesamt acht Orden, die ihr euch verdienen könnt. Diese Arenakämpfe werden danach nur noch von den Kämpfen mit den Elite-Trainern der Top 4 übertroffen. Natürlich versuchen euch Team Rocket und der Rivale während der ganzen Zeit Stöcke zwischen die Beine zu werfen - da hilft nur trainieren, trainieren, trainieren. Neu in *Feuerrot* und *Blattgrün* ist, dass ihr nach dem siebten Orden zu neuen Inseln südlich von Kanto reisen dürft.
Vom Gameplay und der Optik her stehen die beiden Editionen *Rubin* und *Saphir* in nichts nach. Es gibt spannende 2-gegen-2-Kämpfe, Fußstapfen im Sand, Spiegelungen im Wasser und vieles mehr. Sogar der PokéDex von *Rubin* und *Saphir* wurde noch einmal überarbeitet und verbessert. Außerdem kommen Einsteiger erstmals in den Genuss einer praktischen Einführung, die alle Tricks und Kniffe erklärt. Ein super Knüller ist ebenfalls der Wireless Adapter, durch den Mehrspieler-Spiele mit bis zu 40 Trainern möglich sind.

POKÉMON DIAMANT-/ PERL-/PLATIN-EDITION

Im Labor von Prof. Eibe dürft ihr euch für eines von drei Start-Pokémon entscheiden: Das „Winziglaub"-Wesen Chelast, das pinguinähnliche Plinfa und das schimpansenartige Pokémon Panflam stehen zur Wahl. Doch der Besuch in Prof. Eibes Labor ist wie gewohnt erst der Anfang für Lucia und Lucius, die Helden der vierten Pokémon-Generation. 493 Monster (darunter 107 neue) warten darauf, in eurem PokéDex

„MIT DEM PASSWORT R3d4cv2SWC7W AKTIVIERT IHR IN POKÉMON RANGER DIE MANAPHY-MISSION."

2006

Mai 2006:
Pokémon Link (DS)
PUZZLE Ein absolut knuffiges Pokémon-Puzzlespiel, das an Tetris erinnert.

N-ZONE 06/06:
„Die Skepsis war unbegründet: Mit allen bisher erschienenen Pokémon, der famosen Steuerung und der Link-Möglichkeit kann Pokémon Link fast vollständig überzeugen."
WERTUNG: 81% MEHRSPIELER

November 2006:
Pokémon Mystery Dungeon Team Rot/ Team Blau (DS + GBA)
ROLLENSPIEL Auf dem GBA Pokémon Mystery Dungeon Team Rot, auf dem Nintendo DS Pokémon Mystery Dungeon Team Blau.

N-ZONE 12/06:
„Ein ungewöhnliches Rollenspiel, das nicht jeden Pokémon-Fan zufriedenstellen wird. Die Thematik wirkt recht aufgesetzt."
WERTUNG: 74% EINZELSPIELER

2007

April 2007:
Pokémon Ranger (DS)
ROLLENSPIEL Statt Pokémon-Trainer seid ihr in diesem Spiel ein Ranger, dessen Hauptaufgabe darin besteht, Pokémon zu beschützen.

N-ZONE 04/07:
„Pokémon einmal anders: Es muss eben nicht immer nur gekämpft werden. Ein Muss für Fans!"
WERTUNG: 84% EINZELSPIELER

Juli 2007:
Pokémon Diamant und Perl (DS)
ROLLENSPIEL Generationswechsel! Wir treten zum vierten Mal die Reise zum Indigo Plateau an.

N-ZONE 08/07:
„Auf dem DS begeistern 107 neue Pokémon, die Wi-Fi-Unterstützung und eine XXL-Spielwelt."
WERTUNG: 89% EINZELSPIELER

Dezember 2007:
Pokémon Battle Revolution (Wii)
ACTION Via Wireless-Übertragung könnt ihr eure DS-Monster jetzt auch in 3D erleben. Online-Modus inklusive!

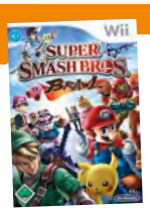
N-ZONE 01/08:
„Viel Potenzial, wenig draus gemacht. Vor allem beim Umfang enttäuscht Pokémon Battle Revolution."
WERTUNG: 78% MEHRSPIELER

verewigt zu werden. Die Pokétch-Gesellschaft überlässt euch ihre neueste Errungenschaft, die Multifunktionsuhr „Pokétch".

Damit könnt ihr nicht nur die echte Zeit ablesen, sondern auch den Status eurer Pokémon überprüfen, eure Schritte zählen, die Zeit stoppen und prüfen, ob sich weitere Pokémon-Spieler in eurer Nähe befinden, mit denen ihr je nach Laune Monster tauschen könnt. Abgesehen von solchen Mini-Neuerungen hat sich am Spielablauf kaum etwas geändert: Ihr beginnt euer Abenteuer in Zweiblattdorf und marschiert im Spielverlauf nach Jubelstadt, Erzelingen und zur Vollmond-Insel weiter, bis ihr die Pokémon-Liga erreicht und auf der Siegesstraße euren Triumph zelebriert. In den obligatorischen Arenaduellen gegen die Leiter verdient ihr Orden. Neue Pokébälle helfen euch dabei, in Wald und Flur möglichst viele starke Pokémon zu schnappen: Der Finsterball erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass ihr in Höhlen einen Fang landet, der Flottball sollte direkt zu Kampfbeginn geworfen werden und der Heilball regeneriert verlorene Kraftpunkte in Windeseile. Besitzer von *Pokémon Ranger* können das Wasser-Pokémon Manaphy mittels eines Tricks freischalten.

In *Pokémon Ranger*, einem Spin-off der Serie, müsst ihr zunächst die Geheimkapitel mit Celebi, Deoxys und Mew erfüllen. Drückt ihr im „Ranger Net" dann gleichzeitig R, X sowie das Digikreuz nach links und gebt das Passwort „R3d4cv2SWC7W" ein, aktiviert ihr die Manaphy-Mission. Das Pokémon-Ei könnt ihr nach eurem Erfolg in die *Diamant*- und *Perl*-Edition übertragen. Zum Bewerben der *Platin*-Edition, die am 22. Mai 2009 in Europa erschien und die wir in diesem N-ZONE-Sonderheft einem Test unterziehen, tourte Nintendo sogar extra durch zahlreiche McDonald's-Filialen, um das Pokémon Shaymin in einer seltenen Form zu verteilen.

2008



Juni 2008:
Super Smash Bros. Brawl (Wii)
BEAT 'EM UP Auch im dritten Smash Bros. sind die Pokémon präsent: Pikachu, Pummeluff, Lucario und der Pokémon-Trainer mit Schiggy, Bisaknosp und Glurak.

N-ZONE 08/08:
„35 Kämpfer, 500+ Trophäen und mehr als 40 Arenen: Was wollen Fans mehr? Die Partytauglichkeit ist gigantisch, allerdings solltet ihr nicht unbedingt eine Meute Gelegenheitsspieler einladen."
WERTUNG: 94% MEHRSPIELER

Juli 2008:
Pokémon Mystery Dungeon Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit (DS)
ROLLENSPIEL Der zweite Teil der Mystery-Dungeon-Serie mit noch mehr Pokémon.

N-ZONE 08/08:
„Solides Rollenspiel im Pokémon-Universum. Das zweite Mystery Dungeon ist den Kauf wert, wenn man sich mit dem Setting anfreunden kann."
WERTUNG: 76% EINZELSPIELER

November 2008:
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia (DS)
ROLLENSPIEL Der zweite Teil der Ranger-Serie macht nichts grundlegend falsch, aber auch nicht wirklich viel neu.

N-ZONE 01/09:
„Gelungener Nachfolger, der das Spielprinzip konsequent fortsetzt, aber praktisch nichts Neues bietet."
WERTUNG: 75% EINZELSPIELER

2009

Mai 2009:
Pokémon Platin-Edition (DS)
ROLLENSPIEL Die Zusatz-Edition zu Diamant und Perl erschien in Japan bereits im Herbst letzten Jahres und kam jetzt – am 22. Mai 2009 – in den europäischen Handel. Bald sollen angeblich Remakes von Gold & Silber folgen.

N-ZONE 06/09:
Wieder einmal ein großartiges Pokémon-Abenteuer mit den alten Stärken. Besser könnt ihr die Taschenmonster nicht erleben."
WERTUNG: 91% MEHRSPIELER

POKÉMON PLATIN-EDITION

89
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

91
N-ZONE
MEHRSPIELER-HIT

FAKTEN

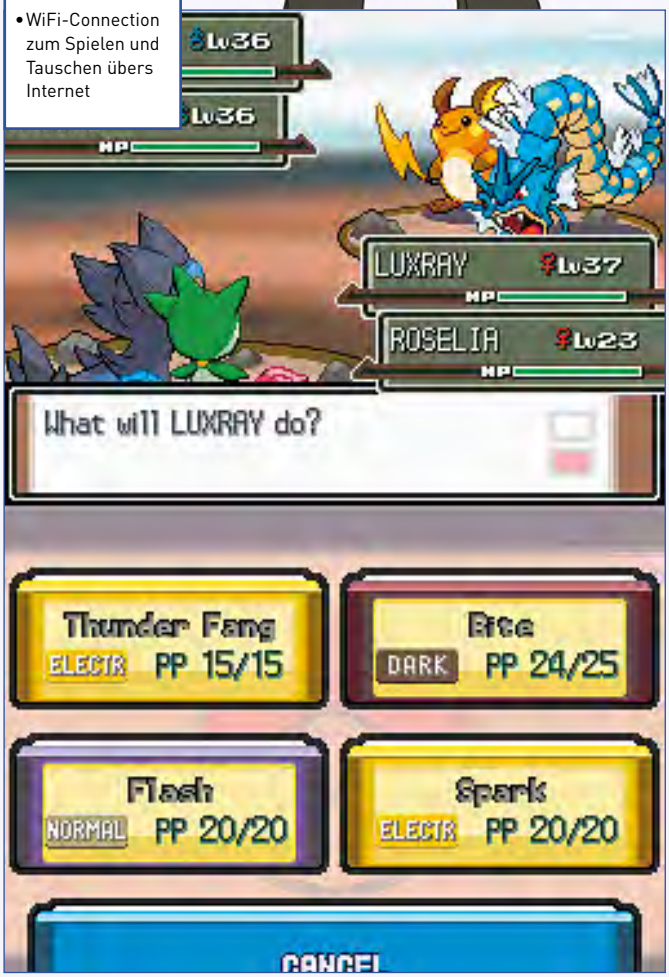
- Basiert auf der Diamant- und Perl-Edition, ...
- ... enthält aber Veränderungen und Erweiterungen
- Gewohntes Pokémon-Gameplay
- Spielt als Junge oder als Mädchen
- Ca. 40 Stunden Spielzeit für die Hauptstory
- WiFi-Connection zum Spielen und Tauschen übers Internet

Zurück in die wunderbare Welt der Pokémon – lohnt sich die Reise?

Pokémon erfreut sich größter Beliebtheit und kein Ende ist in Sicht: Es ist kaum zwei Jahre her, dass die *Diamant*- und *Perl*-Editionen die europäischen Pokémaniacs beglückten – und schon geht es weiter! Es war allerdings naheliegend, dass Nintendo den anhaltenden Erfolg der Knuddelmonster nutzt, um eine weitere Edition in den Handel zu bringen. Schließlich verkauften sich bereits die *Kristall*-, *Smaragd*- sowie die gelbe *Pikachu*-Version blendend. Und genau nach diesem Muster funktioniert auch der neueste Streich der japanischen *Pokémon*-Entwickler: die *Platin-Edition*.

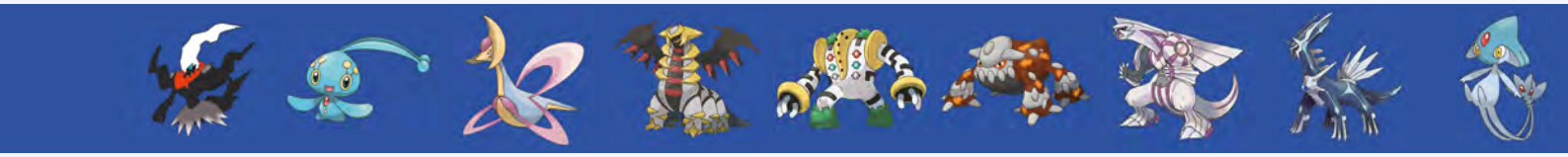
Des Menschen bester Freund

Die genauen Unterschiede zu *Diamant* und *Perl* zeigen wir euch in unserem Extrakasten, weswegen wir im Test nicht so sehr darauf eingehen werden. Nur so viel sei schon mal jetzt verraten: Die Entwickler haben sich richtig Mühe gegeben, auch den Kennern der Vorgänger etwas Neues zu bieten. Zu Beginn entscheidet ihr euch, ob ihr als Junge oder als Mädchen eine epische Reise auf dem fiktiven Kontinent Sinnoh erleben wollt. Gleich danach stürzt ihr euch auch schon ins große Abenteuer mit eurem ersten Pokémon, das euch der Pokémon-Gelehrte Professor Eibe überlässt. Nur mit diesem könnt ihr euch in der gefährlichen Welt behaupten, die von vielen wilden Pokémon bewohnt wird. Durch Zufallskämpfe in alter Rollenspiel-Tradition begegnet ihr den kleinen Ungetümen und könnt Kämpfe mit ihnen austragen. Diese erinnern ebenfalls an alte RPGs, da sie rundenbasiert sind. Ihr wählt eine von vier Atta-



TEAMSPIEL Manchmal seid ihr auch mit einem anderen Trainer unterwegs und bestreitet Kämpfe im Dopppel.

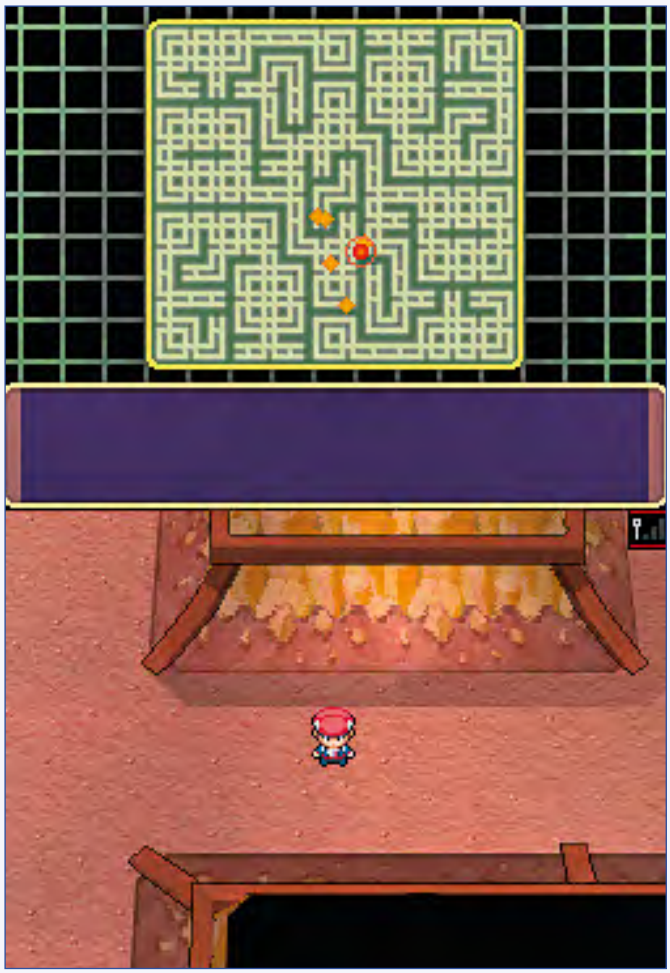
GLOBALISIERUNG Tauscht mit Trainern aus der ganzen Welt eure Pokémon oder Videos von aufregenden Kämpfen.



cken aus und wartet deren Effekt ab. Hierbei kommen allerlei taktische Elemente ins Spiel: Attacken sowie Pokémon sind in unterschiedliche Kategorien aufgeteilt, die sich gegenseitig nach einem erweiterten Schere-Stein-Papier-Prinzip beeinflussen. So sind Pflanzen-Pokémon stark gegen Wasser-Pokémon, haben aber wiederum gegen Feuer-Pokémon das Nachsehen. Um diese Nachteile auszugleichen, sollte euer Team aus maximal sechs Pokémon mit möglichst unterschiedlichen Eigenschaften bestehen, damit ihr für jeden Kampf und jede Situation gewappnet seid.

Schnappt sie euch!

Der große Reiz des Spiels ist die Tatsache, dass ihr jedes wilde Pokémon, das euch begegnet, auch fangen könnt. Dazu müsst ihr erst seine Energie möglichst auf ein Minimum reduzieren und einen Pokéball werfen. Natürlich geht das nicht immer so einfach und teilweise müsst ihr mit viel Raffinesse an solche Kämpfe herangehen, vor allem, wenn es sich um Pokémon handelt, die es nur einmal im Spiel gibt. Das Sammeln und Kämpfen macht den Löwenanteil von *Pokémon* aus, das Spiel wird aber dennoch durch ein Story-Gerüst zusammengehalten: Die böse Organisation Team Galaktik ist unzufrieden mit der Welt und will sie aus dem Gleichgewicht bringen, was deren Untergang nach sich ziehen würde. Dazu brauchen sie die Energie von legendären Pokémon. Leider ist die Dramaturgie der Geschichte nicht sehr ausgereift. Die ist aber interessant genug, um euch die Motivation zu geben, von Stadt zu Stadt zu reisen, Items zu sammeln und verschiedene Trainer und ihre Pokémon zu besie-



UNTERGETAUCHT Im Untergrund schürft ihr nach wertvollen Mineralien und legt Fallen für eure WiFi-Mitspieler.

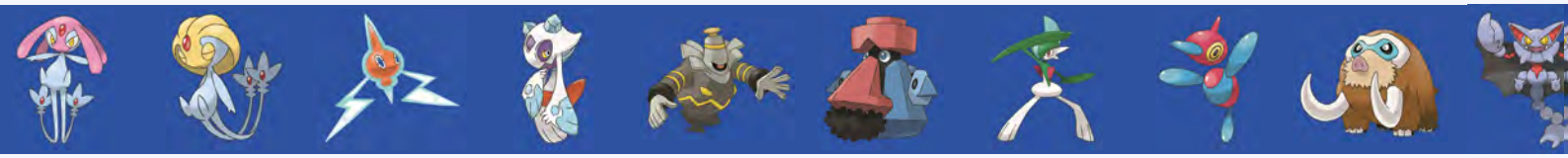
VORBESTELLER IM VORTEIL

Für Vorbesteller hat Nintendo ein besonderes Schmankerl im Angebot: Wer schon vor dem 22. Mai 2009 zum Händler seines Vertrauens geht und dort eine Vorverkaufsbox gegen Anzahlung erwirbt, findet darin eine exklusive Giratina-Figur als Urform, genau so, wie es im Spiel gefangen werden kann. Mit dem Kaufbeleg besucht ihr am 22. Mai dann einfach noch mal den Händler, leistet die Restzahlung und bekommt sofort die *Platin-Edition* ausgehändigt. *Pokémon*-Fans und solche, die es werden wollen, sollten sich diese einmalige Chance nicht entgehen lassen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:

Als Jünger der ersten Stunde bin ich natürlich seit *Pokémon Blau* mit von der Partie. Das Sammelfieber hat mich also von Anfang an gepackt – und man mag es kaum glauben, ich bin seinem Bann immer noch erlegen. Mit der neuesten *Platin-Edition* der Rollenspielserie bin ich also mehr als glücklich – Innovationen hin oder her. Es macht eben immer noch Spaß, mit den eigenen Taschenmonstern die der Kollegen zu besiegen. Und die kleinen oder großen Kreaturen zu sammeln sowieso. Ich bin wirklich gespannt, wann mich das Sammelfieber loslässt – momentan kann ich *Pokémon* auch in der *Platin*-Version einfach nur empfehlen!



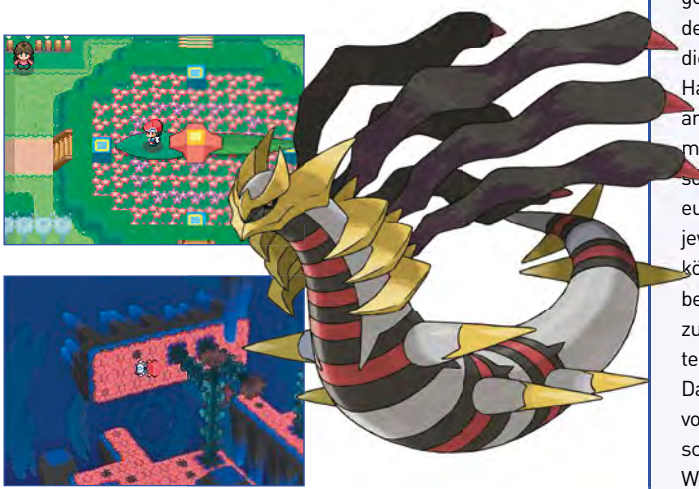
DIE MEINUNG

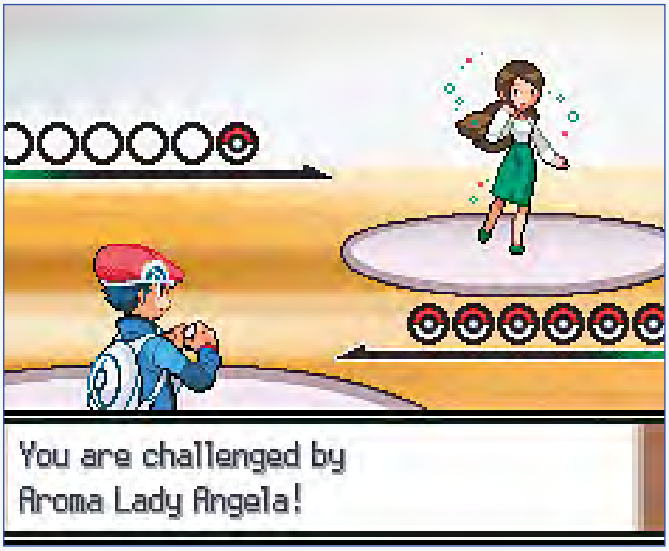
FLORIAN HAMBURGER:
Auf einem Symposium für Computer- und Videospiele hat sich mal ein Professor negativ darüber geäußert, dass es bei *Pokémon* keine kulturellen Anschlussmöglichkeiten gibt. Also keine Möglichkeit, *Pokémon* mit der realen Welt in Verbindung zu setzen. Er hat seinem eigenen *Pokémon*-begeisterten Sohn daher eine Alternative angeboten: Ritterfiguren sammeln. Als ich darüber nachdachte, bin ich darauf gekommen, dass *Pokémon* genauso viele Anschlussmöglichkeiten bietet. Diese mögen zwar auf den ersten Blick nicht so unmittelbar wie bei Rittern sein, aber sie sind dennoch da: Die meisten Pokémon sind an echte Tiere angelehnt, es geht außerdem im Spiel darum, Freundschaften zu den Pokémon aufzubauen und sich um sie zu kümmern. Auch die moralische Seite wird in den Spielen immer groß geschrieben. Mein Standpunkt ist daher: Solltet ihr mal in die Verlegenheit geraten, euch für *Pokémon* rechtfertigen zu müssen, führt einfach diese Argumente an! Hinter der Fassade der niedlichen und teilweise auch unheimlich gestalteten Fabeltierchen steckt nämlich ein tiefgründiges Spielprinzip, das zu Recht eine große Anhängerschaft besitzt.

DIE NEUERUNGEN IN POKÉMON PLATIN

Aus Platzgründen können wir euch hier nur die wirklich relevanten Neuerungen vorstellen. Es sind noch eine Menge mehr, wobei es sich meistens um kleinere Änderungen handelt.

- Kleinigkeiten in der Story haben sich geändert, so erhaltet ihr euer erstes Pokémon nun direkt von Prof. Eibe von Zweiblattdorf. Dort ist auch etwas Schnee zu sehen und der Kraterberg sieht nun ansatzweise aus wie ein Vulkan.
- Auch die Arenen wurden teilweise anders designt, zum Beispiel die Pflanzen-Arena, in der ihr jetzt die Zeiger einer riesigen Uhr weiterdrehen müsst, um zur Arenaleiterin zu gelangen (s. u.).
- Die Trainer und die storyrelevanten Charaktere benutzen andere beziehungsweise stärkere Pokémon im Kampf.
- Die Pokémon Shaymin, Rotom und Giratina haben alle neue Formen.
- Die legendären Vogel-Pokémon Arktos, Lavados und Zapdos können regulär im Spiel gefangen werden.
- Zum Sinnoh-Dex sind 59 neue (alte) Pokémon hinzugekommen, sodass ihr insgesamt 210 Pokémon sehen müsst, bevor ihr den nationalen Pokédex bekommt.
- Dialga und Palkia kann man beide in der Speersäule fangen.
- In der Speersäule erhält man auch Zugang zu einer „verzerrten Welt". Hier sind die Gesetze von Raum und Zeit außer Kraft gesetzt. Ihr lauft teilweise an den Wänden oder der Decke entlang. Hier kann man auch die neue Urform von Giratina fangen (s. u.).





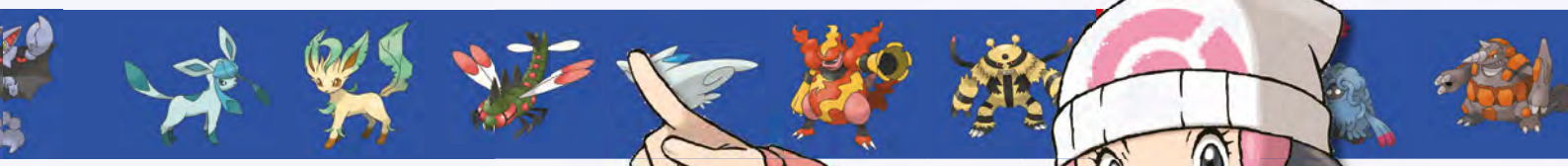
WAT, WER BIST DU DENN? Die anderen Trainer sind teilweise skurril gestaltet, dadurch kommt Humor ins Spiel.

BASISWISSEN Das weiß jeder Pokéxperte: Wasserattacken sind natürlich besonders mächtig gegen Feuer-Pokémon.

gen. In den verschiedenen Städten des Kontinents, der übrigens an die nördlichste der japanischen Hauptinseln, nämlich Hokkaido, angelehnt ist, gibt es auch Arenen mit einem Arena-Leiter. Diese besonders starken Trainer belohnen euch nach einem Kampf mit dem jeweiligen Orden der Arena. Damit könnt ihr eine spezielle Fähigkeit bei einem Pokémon einsetzen, zum Beispiel Steine zerschmettern oder auf dem Wasser surfen. Dadurch gelangt ihr an Orte, die vorher unzugänglich waren und erschließt euch so Stück für Stück die Weltkarte – aber das kennen wir ja schon aus den Vorgängern.

Vollzeitbeschäftigung

In der Welt der Pokémon gibt es eine Menge zu tun. Wer nur der Story folgt und nur gelegentlich das eine oder andere Pokémon einfängt, ist alleine damit schon gute 40 Stunden beschäftigt. Das ist sehr ordentlich. Aber gerade die vielen Kleinigkeiten, die man in der *Platin-Edition* anstellen kann, katapultieren die Langzeitmotivation in ungeahnte Höhen: Sammelt etwa Beeren, die ihr dann euren Pokémon gebt, damit diese sich selbst heilen. Wenn ihr die Beeren allerdings einpflanzt, entstehen neue Beerenbüsche. Mit den Früchten könnt ihr auch leckere Kuchen für eure Tierchen backen.



WEGFINDUNG VMs bringen euch an vorher unerreichbare Orte. So erforscht ihr nach und nach das ganze Spiel.

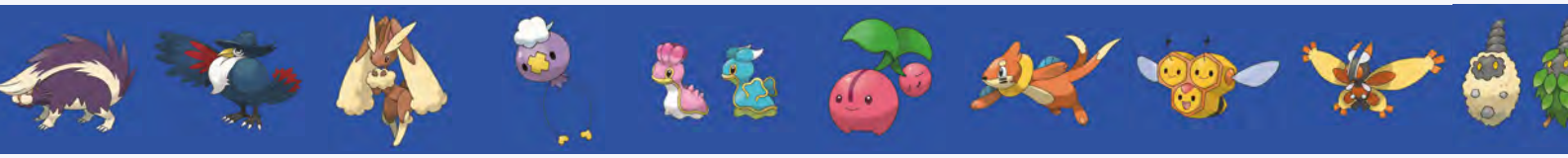
Wer mag, vergnügt sich in der Spielhalle, züchtet Pokémon oder geht in den Untergrund. Dieser durchzieht die gesamte Welt. Hier könnt ihr Minispiele mit anderen Spielern austragen, nach verborgenen Perlen buddeln und euch eine Geheimbasis aufbauen. Doch das waren noch lang nicht alle Nebenaufgaben, die ihr erledigen könnt. Diese Beispiele sollen lediglich verdeutlichen, wie sehr ihr in die Welt der Pokémon eintauchen könnt. Eine der wichtigsten Nebensachen in *Pokémon* ist und bleibt jedoch das Tauschen mit anderen Spielern – dank DS ganz bequem übers Internet. Dazu besucht ihr einfach die Wi-Fi-Plaza in Jubelstadt. Dort könnt ihr auch Ranglisten von anderen Trainern einsehen und zum Beispiel deren aufgezeichnete Kämpfe bewundern.

Nicht alles, was glänzt, ist Platin

Die Grafik hat sich im Vergleich zur *Diamant-* und *Perl-Edition* nur unwesentlich verändert. Einige Pokémon haben aber neue Animationsphasen für ihre Attacken spendiert bekommen. Dadurch wirken die Kämpfe ein bisschen interessanter, sind aber immer noch etwas statisch. Die Welt hingegen ist in einem schönen 2D-Stil gestaltet, der stellenweise natürlich bunt, aber nicht zu überladen wirkt. Erfreulich ist, dass die Entwickler

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Jedes Jahr ist Ostern, jedes Jahr gibt's die Wok-WM und jedes Jahr nehme ich mir eine *Pokémon*-Edition vor. Dieses Jahr schimmert die Verpackung also im Platin-Look. Obwohl die spielerischen Veränderungen mit der Lupe zu suchen sind, hat mich das Abenteuer wieder voll und ganz gefesselt. Die kosmetisch abgewandelte Story ist zwar nicht der Rede wert, die neuen Pokémon-Formen aber umso mehr. Nur um mir das seltene Pokémon Shaymin herunterzuladen, besuche ich zum Beispiel die Pokémon-Tour in Nürnberg. Aber unter uns: Wer sich nicht als beinharten Fan bezeichnet, der jedes Pokémon sein Eigen nennen muss, kann sich getrost der *Diamant-* oder *Perl-Edition* widmen. Denn allzu viel hat sich seitdem wirklich nicht verändert.



DARUM LIEBEN (UND HASSEN) WIR POKÉMON!

Hier kommen die (nicht allzu ernsten) Top Five für Pokémon-Liebhaber und -Hasser!

„Verdammt ich lieb dich, ich lieb dich nicht. Verdammt ich brauch dich, ich brauch dich niii-hicht.“, sang einst Matthias Reim. Und bezog sich damit, wie wir heute wissen, auf die Pokémon. Wir fassen die fünf Gründe zusammen, warum wir seit *Rot*, *Blau*, *Gelb*, *Gold*, *Silber*, *Kristall*, *Blattgrün*, *Feuerrot*, *Rubin*, *Saphir*, *Smaragd*, *Perl* und *Diamant* immer noch nicht genug von den Pokémon haben. Und ergänzen ganz frech fünf Gründe, warum die *Platin-Edition* nur noch ein Wurmfortsatz des ursprünglichen Giganto-Rollenspiels ist.

FLOP #1: Immer derselbe K(r)ampf

Wie oft haben wir uns mit irgendeinem Professor getroffen, dessen Nachname an einen Baum erinnert (ohne den Buchstaben „E“ am Ende)? Wie oft haben wir uns mit einem gewissen Gary duelliert? Und wie oft haben wir erklärt bekommen, dass uns nur die VM01 („Zerschneider“) weiterhilft? Exakt: 1.000 Mal. Wollen wir das irgendwann zum 1.001 Mal hören? Nein!

FLOP #2: Vierhundertdreiundneunzig

So viele Pokémon gibt es mittlerweile. Das sind mindestens 243 zu viel. Irgendwann fing Nintendo auch noch an, männliche und weibliche Pokémon einzuführen, die man miteinander kreuzen musste. Für uns ist das alles schlichtweg zu viel des Guten, vor allem, wenn man einen wirklich vollständigen Pokédex mit sich herumtragen möchte. Und welcher fleißige Pokémon-Trainer will das nicht? Eben.

FLOP #3: Pokémon-Badepantoffeln? Äh, NEIN!

Das nebenstehende Bild entstand im Pokémon Center in Tokio und wurde aufgenommen, nachdem wir eine ganze Stunde lang (!) Schlange stehen mussten, um überhaupt dort einkaufen zu dürfen. Im Shopping-Paradies wurden dann Salz- und Pfefferstreuer, Erdnuss-Schalen, Reislöffel, Gabeln usw. angeboten. Dieser ganze Kram zieht unser Hobby gehörig in die Kinderecke. Wir spielen zwar gern *Pokémon*, brauchen aber weder Schlafanzüge mit Glurak-Artwork noch Kugelschreiber, die Pikachu-gelb blinken. Aber wir verstehen schon die Gründe dahinter. Geld und so.

FLOP #4: Die Namen gehen mal gar nicht!

Der Name BUDEW aus der US-Version von *Pokémon Platin* mag zwar halbwegs cool klingen, aber wenn das Pokémon in Europa KNOSPI genannt wird, klopft uns mächtig die Pumpe. Vor Wut! Bitte, Nintendo, gebt *Pokémon* ein bisschen Seriosität zurück. Kein PIEPI mehr, kein PUMMELUFF, kein TAUBSI. Sondern TURTOK, BISAFLOR, MEWTU! Wir wollen auch in der U-Bahn über das Sammeln und Tauschen fachsimpeln, ohne vor Scham in den Boden zu versinken.

FLOP #5: Die Spielzeit

Eigentlich ist es immer super, wenn man zehntausend Stunden mit einem einzigen Spiel verbringen darf. Doof ist's nur, wenn man dabei das Leben um sich herum vergisst. Wie wär's zur Abwechslung mit Spülmaschine einräumen, essen, trinken, schlafen? Ach Quatsch! Pokémaniacs werfen lieber eine Orange auf den Boden und brüllen „PIKACHU los!“. So sind wir halt. Daher eine Bitte: Macht *Pokémon*-Abenteuer generell „kürzer“!

TOP #1: Die Spielzeit (zum Zweiten)

Jaaa, na gut, wir brechen an dieser Stelle auch eine Lanze für die *Pokémon*-Spielzeit. Kaum eine andere Serie vermag es, mehr als 70 Stunden an den DS-Bildschirm zu fesseln, ohne dass sich Abnutzungserscheinungen breitmachen. Wir können die Kampfmelodie inzwischen mitbrummen, wir kennen alle Sprüche auswendig, wir verwechseln im richtigen Leben sogar unseren Führerschein mit dem Pokémon-Trainerpass. Ja, all das nur, weil wir mehr Stunden in Johto/Kanto/sonstwo verbringen als im Büro/in der Schule/an der Uni.

TOP #2: Wir machen Karriere

Der Leistungsgedanke hat nicht nur im Job und in der Schule seinen Platz, sondern auch im Pokémon-Universum. In der Mathe-Arbeit eine 2+ zu schreiben wird gleichgesetzt mit dem Besiegen der Top Vier. Die Tatsache, dass alle Erfolge (wie auch sämtliche Niederlagen) zudem im Trainerpass festgehalten werden, motiviert darüber hinaus zu noch mehr Training. Wir wussten es ja schon immer: Lern- und Arbeits-Motivation entspringt den *Pokémon*-Spielen.

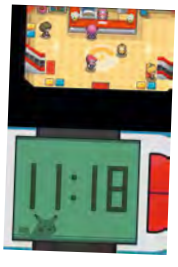
TOP #3: Willkommen im Konnex-Klub!

Früher waren Game-Boy-Linkkabel ein festes Accessoire der Pokémon-Trainer. Heute genügt es, seinen Nintendo DS dabeizuhaben, um *Pokémon* via Wi-Fi-Datentransfer zu übertragen. Wir schätzen diesen Aspekt der Kommunikation überaus, denn die *Pokémon*-Editionen wären ohne die soziale Vernetzungs-Komponente „nur“ eine herkömmliche Rollenspielserie unter vielen.

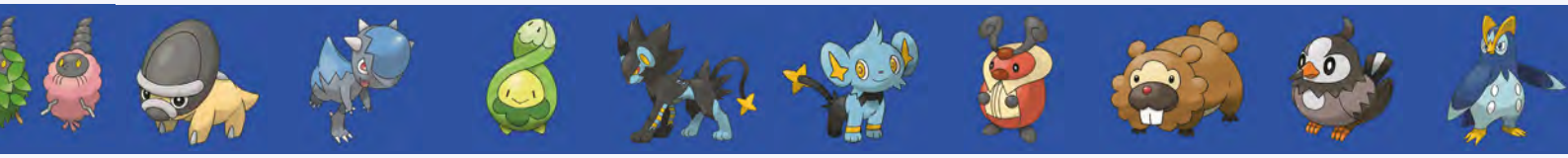
TOP #4: Der Sog in die Spielwelt

Pokémon-Kenner sind ganz besonders gefährdet, nicht mehr zwischen Spiel und Realität unterscheiden zu können. Die RPGs erzählen zwar eine fantastische Geschichte, aber viele Parallelen zum echten Leben bringen einen manchmal ins Grübeln, und nach einer Zock-Sitzung, die bis in die Nacht dauerte, träumt man nun plötzlich von Pokébällen und Pikachus. Denn *Pokémon* schafft es wie keine andere Serie, dass man sich in der Spielwelt immer wieder wohlfühlt. Und das, obwohl man alles schon hundertfach woanders absolviert hat.

TOP #5: Endlich keine Armbanduhr mehr tragen!



Und der eindeutigste Grund, warum wir *Pokémon* so sehr lieben ... Man braucht keine Armbanduhr mehr zu tragen! Wie sehr haben wir uns danach gesehnt, endlich nicht mehr vom Bildschirm aufblicken zu müssen, um abzulesen, wie lange wir schon gezockt haben (nämlich ZU lange!). Da der Pokétch über eine (mit der Echtzeit synchronisierte) Uhr verfügt, können wir unsere Realität getrost „wegblenden“. Yay!



UNTERSCHIEDE In Diamant/Perl habt ihr euer Start-Pokémon zufällig gefunden. Diesmal überreicht es euch Professor Eibe direkt.

„FÜR POKÉMON-NEULINGE IST PLATIN DER IDEALE EINSTIEG!“

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Pokémon ist eine großartige Rollenspielserie, die ihresgleichen sucht. Die unglaublich lange Spielzeit und die komplexen Strategien, die man beim Sammeln und Tauschen anwenden muss, haben die Messlatte für die Konkurrenz sehr, sehr hoch gelegt. Die ganze Sache hat nur einen Haken: Ich persönlich konnte mich bislang noch nicht so recht für die neuen Editionen begeistern. *Rot* und *Blau* waren seinerzeit wegweisend, aber am spielerischen Grundprinzip hat sich in zehn Jahren kaum etwas verändert. Daher mag ich es umso lieber, wenn Nintendo eigenständige Spiele um die Pokémon herumstrickt. *Pokémon Ranger* zum Beispiel ist in seiner Spielweise völlig neu – nach solchen Gameplay-Überraschungen sehne ich mich mehr als nach dem x-ten Aufguss der regulären Editionen.

nicht versucht haben, um jeden Preis 3D-Grafik einzubauen, wo sie nicht gut gewirkt hätte. So heben sich nur die Gebäude dreidimensional von der Landschaft ab, was sehr gut aussieht. Der Soundtrack geht gut ins Ohr und besonders die Schreie der neueren Pokémon wurden etwas aufgepeppt. Eine willkommene Abwechslung, obwohl sich manche Pokémon-Rufe doch arg nach der Game-Boy-Ära anhören. Worauf es jetzt aber langsam ankommt: Nintendo muss der *Pokémon*-Serie irgendwann frischen Wind spendieren, wenn man die alteingesessenen Fans behalten möchte. Zwar ist die *Platin-Edition* spielerisch gewohnt hochwertig, aber mehr dreidimensionale Elemente sowie eine frische Inszenierung des Kampfbildschirms sind spätestens beim nächsten Serien-Update dringend notwendig. Dass es möglich ist, alte und neue Elemente geschickt zu kombinieren, hat zum Beispiel das Windkraftwerk in den aktuellen Editionen gezeigt. Die Gegend ringsum ist zwar im gewohnten 2D-Look gehalten, aber hübsche, dreidimensionale Propeller sorgen für einen Augenschmaus allererster Güte. Wenn Nintendo derartige Trickserien künftig noch häufiger einsetzt, sind wir wieder glücklich.

Während eines Kampfes in der *Platin-Edition* könnt ihr übrigens ganz bequem euer gesamtes Inventar über den unteren Bildschirm verwalten. Pokémon wechseln oder ein Item einsetzen geht so ganz flott und unkompliziert über die Bühne. Die Buttons könnt ihr aber trotzdem noch verwenden. Für jeden, der *Pokémon* noch nicht kennt, ist die *Platin-Edition* der ideale Einstieg. Auch Spieler der Vorgänger (*Rubin* und *Saphir*) sollten spätestens jetzt zuschlagen. Besitzer der *Diamant-* und *Perl-Editionen* sollten aber anhand der Neuerungen abwägen, ob sie auch noch *Platin* brauchen. Seid ihr echte Pokéfans, stellt sich diese Frage natürlich nicht: Schließlich wollt ihr alle Pokémon haben! Und deshalb heißt es auch weiterhin: Pokéball los!

DIE WERTUNG DS

POKÉMON PLATIN-EDITION

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Game Freak
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	22. Mai
SPIELER	1

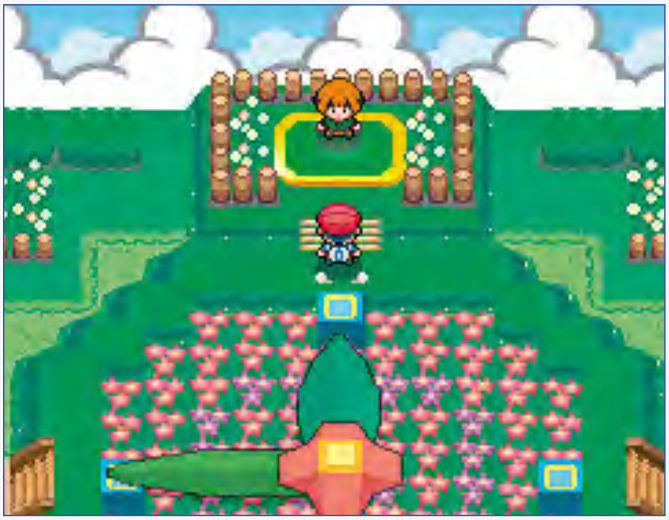
\+ Gewohnt geniales Spielprinzip
\+ Neue Pokémon-Formen zum Sammeln
\- Technisch ohne wesentliche Besserungen
\- Fühlt sich „recycelt“ an

Steuerung: **79** Grafik: **71** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
91	**89**

Fazit: Wieder einmal ein großartiges Pokémon-Abenteuer mit den alten Stärken. Viel besser geht Pokémon nicht!

MARCO POLO Wie gewohnt bringt euch ein Abenteuer in der Welt der Pokémon an die unterschiedlichsten Orte und Gegenden.



AUCH NEU Die zweite Arena wurde komplett umgestaltet: Besiegt die Trainer, um die Zeiger der Uhr zu bewegen.

FAKTEN

- Dritter Teil der Serie, erstmals auf der Wii
- 2-Spieler-Koop-Modus
- Über 100 Spectrobes
- Stark erweiterter Ausgrabungs-Modus
- Spielt mit Rallen oder Jeena
- Posiert wie Super-Helden für Special Moves

Spectrobes: Der Ursprung

Pokémon und Digimon, nehmt euch in Acht: Die Spectrobes erobern die Wii im Sturm!

Mit *Spectrobes: Der Ursprung* ruft Disney bereits zum dritten Mal zur Monster-Jagd. Doch statt mit den Helden Rallen und Jeena auf dem DS Fossilien zu sammeln, geht's diesmal auf der Wii zur Sache! Mit dabei: Neue Story, neue Charaktere und neue Spiel-Elemente.

BEREIT ZUM KAMPF

Die Wii-Episode von *Spectrobes* wird etwas actionlastiger ausfallen als die DS-Vorgänger. Die neue Geschichte klärt mit Rückblenden offene Fragen der DS-Teile, setzt aber kein Grundwissen zur populären Serie voraus.

Viel Entwicklungszeit ist in das Kampfsystem geflossen, das zwar einfach zu bedienen ist, aber viel Tiefgang bietet: Es gibt fünf Waffenklassen wie Schwert, Hammer oder Lanze, die sich dank verschiedener Eigenschaften sehr unterschiedlich handhaben lassen. Dazu gesellt sich ein Element-System mit fünf Kategorien, in welche die über 100 Spectrobes eingeordnet sind. Am wichtigsten: Die Spectrobe-Palette, auf die ihr bis zu sechs Kreaturen setzen könnt, um sie in Gefechten einzusetzen. Bis ihr raushabt, welche Monster gegen welche Angriffe am anfälligsten sind, wird also eine Weile vergehen. Abseits der actionreichen Kämpfe werden bei der Suche nach Spectrobe-Fossilien viele Puzzles und Rätsel eure grauen Zellen auf Trab halten.

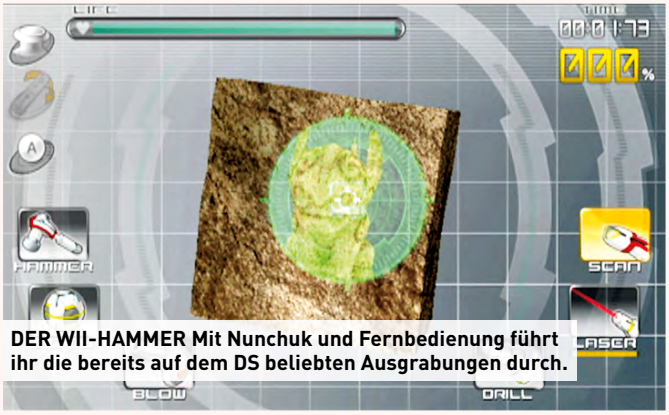
SUPERHELDEN-STEUERUNG

„Als ich den Controller der Wii das erste Mal sah, dachte ich: ‚Wow, damit kann man bestimmt coole Sachen machen.' Deswegen war

VERSTÄRKUNG In einigen Spielabschnitten spielt ihr diesmal auch Jeena, die einige mächtige Attacken im Gepäck hat.

GOTTA CATCH'EM ALL Das Design der zahlreichen Monster ist wieder extrem fantasievoll.

IN DER ÜBERZAHL Natürlich sind auch Kämpfe gegen mehrere Widersacher keine Seltenheit.



DER WII-HAMMER Mit Nunchuk und Fernbedienung führt ihr die bereits auf dem DS beliebten Ausgrabungen durch.

der Wechsel vom DS zur Wii selbstverständlich", erzählt uns Kentaro Hisai, Director der *Spectrobes*-Serie. Und das sind keine leeren Worte: Das Spielen von *Spectrobes* geht ganz natürlich von der Hand. Ihr bewegt Rallen mit dem Stick des Nunchuk durch die fantasievoll und schön gestalteten Levels. Möchtet ihr euer Spectrobe etwas untersuchen lassen, fixiert ihr den Pointer mit der A-Taste auf dem Objekt eures Interesses. Führt dann eine ruckartige Schwingbewegung aus, als ob ihr einen Hund zum Suchen losschickt, und schon saust euer Begleiter los. Zur Belohnung könnt ihr das Spectrobe sogar mit einem Nunchuk-Wackler streicheln.

Aber keine Angst: In den Kämpfen gegen die Krawl müsst ihr nicht die ganze Zeit wild rumfuchteln: Angriffe auf Monster in eurer Nähe startet ihr einfach mit der A-Taste. Mit den Attacken ladet ihr gleichzeitig eure Spezial-Energie auf. Ist die Leiste voll, könnt ihr bombastische Special-Moves vom Stapel lassen: Verschränkt die Hände vor eurem Oberkörper und verharrt einige Momente in dieser Position, bevor ihr die Arme wieder nach vorne ausbreitet und mit dieser gebieterischen Pose den Angriff aktiviert! „Als Kind mochte ich japanische Superhelden wie den ‚Masked Rider', weil die so abgefahrene Posen draufhatten", erklärt Kentaro dieses Feature. „Wir haben dann im Team überlegt, welche von den Superhelden-Moves cool nachzuahmen sind und haben sie uns gegenseitig vorgemacht. Das waren sehr lustige Meetings!"

WIRBELATTACKE Na, Rallen, haben wir da etwa bei Link abgeguckt? Zumindest macht der Angriff ordentlich Schaden.

GEMEINSAM SEID IHR STARK

Erstmals könnt auch ihr zu zweit gegen die Krawl antreten: In den Kämpfen kann jederzeit ein Freund zu euch stoßen. Dieser übernimmt dann die Kontrolle über eure Begleiter und die Spectrobe-Palette; er kann also die Figuren jederzeit wechseln. Ist es Zeit für einen der Special-Moves, müsst ihr zusammen vor dem Bildschirm posieren. Die Kamera positioniert sich dabei so, dass beide Spieler ihre Figuren gut sehen können. Eine weitere Neuerung: Erstmals verlässt Jeena das Labor! Zwar seid ihr die meiste Zeit mit Rallen auf dem Schlachtfeld, hin und wieder bestreitet ihr aber auch Gefechte mit dem smarten Mädel.

WIE INDIANA JONES

Auf dem DS sind die Spectrobes vor allem wegen der Ausgrabungen der Fossilien beliebt, die von den einzigartigen Features des DS Gebrauch machen. Auf der Wii wird die archäologische Arbeit nun in die dritte Dimension befördert: Mit Nunchuk und Wiimote werden Scanner, Laser, Bohrer und Bomben sehr spaßig simuliert und das Bewertungssystem motiviert euch zu gründlicher Arbeit. Selbstverständlich sieht der Titel auf der Wii weit spektakulärer aus als auf Nintendos Doppelschirm. Farbenfrohe Effekte und schön modellierte Monster laufen stets flüssig über den Bildschirm, und auch musikalisch werdet ihr einen bunten Mix verschiedener Genres zu hören bekommen.

Schicke Grafik, motivierende Fossilien-Ausgrabung, spaßiges Kampfsystem und eine clevere, nicht aufgesetzt wirkende Wii-Steuerung: *Spectrobes: Der Ursprung* baut die Stärken der Serie in allen Belangen aus und garniert das Ganze mit individuellen Neuerungen.

VORSCHAU **Wii**

SPECTROBES – DER URSPRUNG

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Disney Interactive Studios
ENTWICKLER	Genki
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Fazit: Schicke Monster-Hatz inklusive cleverer Steuerung und motivierendem Ausgrabungs-Modus – nicht nur für Fans!

WAT, WER BIST DU DENN? Die anderen Trainer sind teilweise skurril gestaltet, dadurch kommt Humor ins Spiel.

SCHÖN GRÜN: Auch die Umgebungen machen einen stimmigen Eindruck und passen gut zur Atmosphäre des Spiels.

ZU GAST BEI DISNEY IN TOKIO

SO ENTSTEHT SPECTROBES: DER URSPRUNG

In Tokio durften wir nicht nur in den Büros von Disney einen genauen Blick auf die *Spectrobes*-Demo werfen. Die für die Programmierung zuständigen Leute von Genki haben uns in ihr Entwicklerstudio eingeladen und ein wenig herumgeführt. Die Büros sind zurzeit komplett mit Design-Studien und Artworks zu *Spectrobes* gepflastert. Während wir in den Arbeitsalltag der Genki-Studios schnuppern konnten, erklärte uns zum Beispiel Art Director Takuya Kawai, warum er welche Design-Entscheidungen getroffen hat. Programmierer, Grafiker und Sound-Designer ließen sich aber von unserem Besuch nicht stören und arbeiteten emsig an *Spectrobes: Der Ursprung* weiter.

Nach der Präsentation alberten wir noch ein wenig mit Kentaro rum und konnten nicht widerstehen, im japanischen Stil zusammen für die Kamera zu posieren.

Das Entwickler-Team von Genki (v. l. n. r.): Shingo Nakata (Game Designer), Takuya Kawai (Art Designer), Misuki Hirokoshi (Produzent) und Takayuki Sato (Game Director).

Sämtliche Spectrobes hängen als Design-Vorlagen an den Wänden der Genki-Büros.

Der Arbeitsplatz eines Designers: Winnie-Pooh-Kalender, Berserk-Manga und ein „Ghost in the Shell"-Artbook inspirieren ungemein.

Neben den Spectrobes werden auch von Angriffen, Items und Waffen detaillierte Design-Studien angefertigt, bevor sie ins Spiel eingebaut werden.

Überblick über die Spectrobes-Entwicklerstätte: Von unserer Anwesenheit lassen sich die Programmier-Profis von Genki nicht im Geringsten von ihrer Arbeit ablenken.

Auf rotem Hintergrund werden die Feuer-Spectrobes in allen Evolutionsstufen präsentiert – leicht zu erkennen an den unten skizzierten Flammen-Attacken.

BÄM! 2009 – DER GAMES AWARD

Der Preis ist heiß!

Unsere Chefs wissen, dass es nichts Schöneres gibt als uneingeschränkte Macht. Beim BÄM! gebührt die einzig und allein euch! In diesem Jahr veranstaltet der N-ZONE-Mutterverlag Computec Media AG zum zweiten Mal die große BÄM!-Preisverleihung. Der Titel kürt herausragende PC- und Konsolenspiele des Jahres. Das Besondere dabei: Nur ihr, die Spieler, entscheidet, wer ganz oben auf dem Treppchen steht. Seit dem 1. Mai könnt ihr auf www.bamaward.de für eure Favoriten abstimmen. Was ihr davon habt? Die Chance auf wertvolle Preise! Unter anderem verlosen wir in diesem Jahr einen riesigen LCD-Fernseher. Wer sich passend dazu ein Komponentenkabel besorgt, erlebt seine Wii-Spiele künftig in fetter 480p-Auflösung und im 16:9-Breitbild. Und mit ein wenig Glück sahnt ihr sogar einen der vielen Sofortgewinne ab. Die Nominierten in den neun verschiedenen Kategorien stellen wir euch auf der nächsten Doppelseite vor. Hinzu kommt ein Innovations-Award, der von den Computec-Redaktionen vergeben wird. Am 21. August steigt dann im Rahmen der Spielemesse Gamescom in Köln die große Preisverleihung, zu der wieder jede Menge Stars der Branche eingeladen sind.

SO WAR'S IM LETZTEN JAHR

Im vergangenen Jahr fand im Theater am Kölner Tanzbrunnen die erste BÄM!-Preisverleihung statt. Als Laudatoren traten unter anderem Smudo von den Fantastischen Vier und Moderator Nilz Bokelberg auf. Durch den Abend führte MTV-Urgestein Steve Blame. Damit auch der richtige Schwung in die ganze Sache kam, sorgten Monrose und Kool Savas für die musikalische Untermalung. Großer Gewinner des Abends war Nintendo, denn das Mario-Unternehmen nahm gleich zwei BÄM!-Trophäen mit nach Hause: *Mario Kart Wii* setzte sich in der Kategorie: „Party" gegen die übrigen Nominierten durch und das Wii Balance Board wurde als größte Innovation 2008 ausgezeichnet. Weitere Gewinner: *Grand Theft Auto IV* (Kategorien „Atmosphäre" und „Klang"), *Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)* (Kategorien „Adrenalin" und „Teamgeist"), *Portal* („Intelligenz"), Altair aus *Assassin's Creed* („Kopf") und *World of Warcraft* („Weltenbummler").

Christian Schlütter, Christoph Kraus

Info: www.bamaward.de

Das meinen die Redakteure

THOMAS EDER

Meine Leidenschaft für die *Street Fighter*-Serie habe ich dem Super Nintendo zu verdanken. Seitdem prägen Ryu, Ken und Chun Li meine Freizeitgestaltung. Wenn *Street Fighter 4* den BÄM! nicht mit nach Hause nimmt, fresse ich einen Besen. Aber *Professor Layton* sorgt für einen starken Kontrast, denn immer nur prügeln muss auch nicht sein.

Total BÄM! ist für mich … Zeit für mein Lieblingshobby zu haben – denn das ist es wert!

CHRISTOPH KRAUS

Vergesst all die Kreuzworträtsel, Suchbilder und Quizshows! *Professor Layton* hat den BÄM! schon allein deshalb verdient, weil der smarte Kopf das Genre der Point&Click-Adventures völlig neu interpretiert und die Rätsel des Spiels im Kopf haften bleiben. Oder wie bringt man noch gleich drei Hühner ans andere Flussufer und bewahrt sie vor den Wölfen?

Total BÄM! ist für mich … Leberkäs' im Weggla mit Bautz'ner Senf.

Adrenalin

In diese Kategorie fällt alles, was euer Blut zum Kochen bringt. Dieses Jahr beherrschen die Grusel-Schocker das Bild. EAs Sci-Fi-Shooter *Dead Space* hat ebenso gute Chancen wie die Nachfolge-Actionkracher *FEAR 2 (dt.)* und *Resident Evil 5*. Valves Zombie-Metzelei *Left 4 Dead (dt.)* hat schon manch einem die Schweißperlen auf die Stirn getrieben. Genauso wie *Street Fighter 4*.

Intelligenz

Köpfchen ist in dieser Kategorie gefragt. Wer lieber knobelt als ballert, entscheidet sich hier zwischen dem Schwergewicht *Empire: Total War,* dem *Fußball Manager 09*, dem knuddeligen PlayStation-3-Spiel *Little Big Planet* sowie den gehirnschmalz-fordernden Geheimtipps *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* und *World of Goo*.

Atmosphäre

Erst wenn ein Spiel euch richtig vereinnahmt und alles andere vergessen lässt, passt es in diese Kategorie. Dieses Jahr stehen Multiplattform-Kracher wie *Fallout 3 (dt.)*, *Far Cry 2* und *Mirror's Edge* auf der Nominierten-Liste. Aber auch der Nur-PC-Titel *Das Schwarze Auge: Drakensang* und der PlayStation-3-Shooter *Killzone 2* haben Chancen.

Teamgeist

Immer mehr Spieler setzen auf kooperatives Vorgehen und Online-Modi. Die besten findet ihr in dieser Kategorie. Dazu gehören Shooter wie *Call of Duty: World at War (dt.)* und *Left 4 Dead (dt.)* genauso wie das Strategiespiel *Warhammer 40.000: Dawn of War 2*, der Sport-Titel *FIFA 09* und *Street Fighter 4*, die Rückkehr einer Prügel-Legende.

SEBASTIAN STANGE

Mehr als Millionenbudget und Traumwertungen begeistern mich die kleinen, märchenhaften Storys aus der Spielebranche. Da gibt es zum Beispiel ein Zwei-Mann-Team, das im Alleingang ein sympathisches und cleveres Knobelspiel geschaffen hat: *World of Goo*. Dem Spiel gönne ich den BÄM!-Award mehr als allen anderen. Okay … und *Fallout 3*!

Total BÄM! ist für mich … Ryus Ultra-Combo in *Street Fighter 4*.

SEBASTIAN HEISE

WHHHAAA! Warum sind die bekloppten Raving Rabbids für den BÄM! eigentlich nicht als coolster Spielecharakter nominiert? Nur weil Riddick eine tiefere Stimme hat? Dann haben die irren Amok-Karnickel aus dem Hause Ubisoft meiner Meinung nach wenigstens den Party-Award verdient.

Total BÄM! ist für mich … nach etlichen Versuchen endlich eine knifflige Passage in einem guten Spiel zu knacken.

FLORIAN HAMBURGER

Natürlich gibt es Mario schon in 3D, und das mit *Super Mario 64* und *Mario Galaxy* in der denkbar besten Art und Weise. Aber für mich ist es *Mirror's Edge*, das das klassische 2D-Jump&Run-Prinzip in die dritte Dimension portiert. So flott und übersichtlich spielt sich sonst einfach kein Spiel aus der Ego-Perspektive. Dies sollte schon mit einem BÄM!-Award belohnt werden!

Total BÄM! ist für mich … das Leben zu genießen. Denn es ist einfach zu kurz!

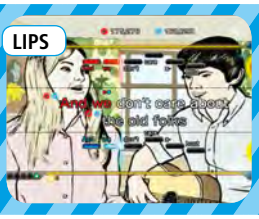
Klang

Sound und Musik machen einen großen Teil des Spielerlebnisses aus. Diese Kategorie ehrt akustische Meisterwerke des vergangenen Jahres. Dazu gehören sicher das gruselige *Dead Space*, das futuristische *Fallout 3* (dt.) und das actionlastige *Killzone 2*. Aber auch *Mirror's Edge* und *Resident Evil 5* dürfen sich Hoffnungen auf den Titel machen.

Kopf

Nintendo-Held Mario hat es vorgemacht: Der Protagonist ist oft entscheidend für den Erfolg eines Spiels. Wer hat in diesem Jahr bei euch am meisten Eindruck geschunden? Riddick aus *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, Edna aus *Edna bricht aus*, Johnny Klebitz aus *GTA 4: The Lost and Damned*, Sackboy aus *Little Big Planet* oder Faith aus *Mirror's Edge*?

Party

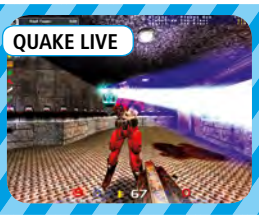


Diese Spiele rocken jede Party. Vom Musikspiel bis zur Minispiel-Sammlung. Hier beherrschen die Konsolen das Feld. Es treten an: die Akustik-Phänomene *Guitar Hero: World Tour*, *Lips*, *Rock Band 2* und *Wii Music* gegen die witzige Partyveranstaltung *Rayman Raving Rabbids: TV Party*. Mit welchem Spiel hat euer Freundeskreis den meisten Spaß gehabt?

Weltenbummler

Online-Rollenspiele sind große, fiese, Zeit fressende Monster. Wenn ihr diese Meinung nicht teilt, ist die Kategorie „Weltenbummler" vielleicht das Richtige für euch! Hier streiten sich *Age of Conan*, *Der Herr der Ringe Online*, *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*, *Runes of Magic* und *Warhammer Online: Age of Reckoning* um den Titel „Bestes MMO 2009".

Online-Spiele und Browser-Games



In dieser Rubrik küren wir beziehungsweise ihr dieses Jahr das beste Online- oder Browserspiel. Unter den Nominierten sind Rollenspiel-Ableger wie *Das Schwarze Auge: Verschwörung in Ferdok* und *Legend Online*, waschechte Browser-Entwicklungen wie *Ikariam* und *Travianer* sowie das lang erwartete Actionspiel *Quake Live*.

Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers

TRADITIONSBRECHER Rast über die Rennstrecke mit Karten als Power-ups und Extras.

FAKTEN

- Orientiert sich an der Yu-Gi-Oh!-Nachfolgeserie 5D's
- Kein traditionelles Kartenspiel, sondern flotte Action auf Motorrädern
- Karten als Waffen und Power-ups
- Mit Charakteren aus der Serie
- Quick-Start, Grand Prix und Story-Modus
- Typischen Yu-Gi-Oh!-Monster
- Splitscreen für bis zu 4 Spieler

Es ist Zeit für ein Duell! Doch diesmal auf zwei Rädern! Das erste *Yu-Gi-Oh!*-Spiel für die Wii nimmt sich die Nachfolgeserie zum bekannten Anime mit dem Titelzusatz 5D's zum Vorbild und schickt euch auf flotten Bikes über Rennstrecken, die quer über dem Serienschauplatz New Domino City verteilt sind. So schlagt ihr euch in Industriegebieten und Hightech-Kursen um den ersten Platz. Das Ganze wäre nicht *Yu-Gi-Oh!*, wenn es dabei nicht ansatzweise um die berühmten Sammelkarten gehen würde? Damit stellt ihr euch in *Wheelie Breakers* ein Deck zusammen und benutzt die Karten dann während der Rennen als Waffen und Power-ups.

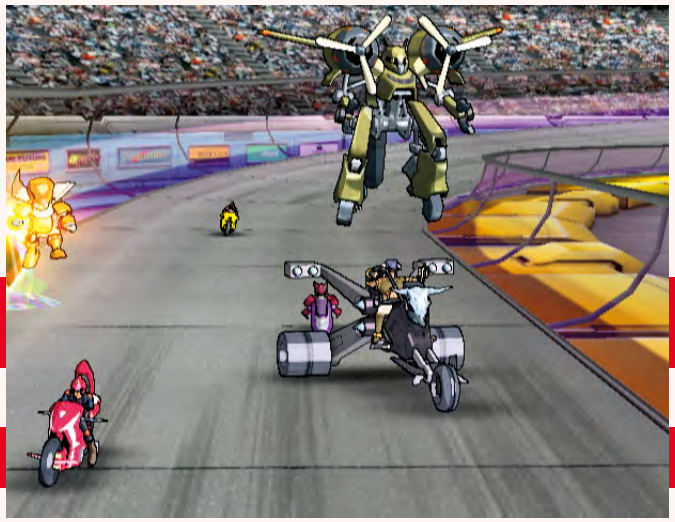
Taktieren mit Trading-Cards

Es gibt Spruchkarten und Beschwörungskarten. Erstere geben euch zum Beispiel einen zeitlich begrenzten Speed-Boost, doch wirk- wichtig sind die Beschwörungs- Sie verschaffen euch ein ster, das euch während zur Seite steht. Nicht nur dass ihr mit ihm eure Gegner angreifen könnt, auch auf euch gerichtete Attacken wehrt euer Kompagnon ebenfalls ab. Hier folgt das Spiel den Regeln eines Sammelkarten-Matches: Stehen sich zwei Monster gegenüber, entscheiden Angriffs – und Verteidigungspunkte über den Gewinner. Der Besitzer des Verlierers wird langsamer oder kommt sogar ins Schleudern. Um neue Karten einzusetzen, benötigt ihr Aktionspunkte, die ihr durch Überfahren von bestimmten Stellen auf der Straße erhöhen könnt.

Yu-Gi-Oh! Ohne Yugi

Für Serienkenner wird der Story-Modus von *Wheelie Breakers* am interessantesten sein, da sie hier den bekannten Charakteren aus der Serie wie Yusei und Jack begegnen. Durch Siege auf der Strecke bekommt ihr Punkte, mit denen ihr wiederum neue Karten kaufen dürft und so euren Biker ordentlich verstärkt. Aber nicht nur euer Deck dürft ihr immer wieder an eure Bedürfnisse anpassen, bei eurem fahrbaren Untersatz besteht

INFORMATIONSFLUT Viele Anzeigen sind auf dem Schirm zu sehen. Das wirkt etwas überladen.



FÜR FANS Mit seinem Lieblingsmonster aus der Serie auf der Strecke zu sein, macht bestimmt besonders Spaß.

STIMMIG Die Optik orientiert sich stark an den Kartenspielen und macht Lust auf mehr, nur ein paar zusätzliche Details wären schön.

HERAUSFORDERUNG Dieser freundliche Herr hält offensichtlich nicht viel von euren Fahrkünsten. Beweist ihm das Gegenteil.

„WHEELIE BREAKERS SCHICKT EUCH AUF FLOTTEN BIKES ÜBER DIE RENNSTRECKE.“

die gleiche Option. Der Haken ist, dass euer Bike mit Karten gefüttert wird. Ihr müsst also abwägen, ob ihr eine Karte für eine größere Höchstgeschwindigkeit oder für verbessertes Handling opfern wollt. Speichern könnt ihr euer Profil und eure Motorrad-Unikate auf eurer Fernbedienung und könnt sie so sogar zu einem Freund mitnehmen! Gesteuert wird *Wheelie Breakers* mit dem Nunchuk. Damit lenkt ihr euer Bike, während ihr die Karten mit dem Digi-Pad der Wii-FB auswählt. Das kann schon mal etwas unübersichtlich und kompliziert werden, denn gleichzeitig auf der Strecke bleiben, die richtige Karte herauskramen und auch noch Turbo-Boosts erwischen, erfordert euer ganzes Multitasking-Können. Durch einen Schüttler der Fernbedienung könnt ihr euch übrigens auf der Strecke um 180 Grad drehen. Attackiert so lästige Rivalen, die hinter euch lauern, während ihr verkehrt herum weiterfahrt!

Gebt Serien-Neulingen eine Chance!

Die hübsche Cel-Shading-Grafik fängt den Look der Zeichentrickserie gekonnt ein, wirkt aber teilweise noch etwas detailarm. Fans werden trotzdem damit zufrieden sein, wie auch mit dem ganzen Spiel. Für alle anderen könnte es ein bisschen umständlich sein, den Einstieg in die Raserei zu finden. Denn Neulinge müssen sich erst mal mit dem *Yu-Gi-Oh!*-Regelwerk auseinandersetzen, bevor sie die ersten Rennen bestreiten können. Das ist etwas schade, vor allem weil Konami das Spiel gerade wegen seines Renn-Settings auch für Nicht-Fans der Reihe interessant gestalten wollte. Frisch ist der Mix aus taktischem Kartenspiel und flotter Rennaction auf zwei Rädern allemal! Warten wir eine spielbare Version ab, dann können wir euch endgültig darüber informieren, ob sich auch Anfänger an *Wheelie Breakers* herantrauen dürfen.

VORSCHAU **Wii**

YU-GI-OH! 5D'S WHEELIE BREAKERS

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
TERMIN	–

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Fazit: Interessanter Mix aus zwei unterschiedlichen Spielprinzipen, der nicht nur für Fans reizvoll ist.

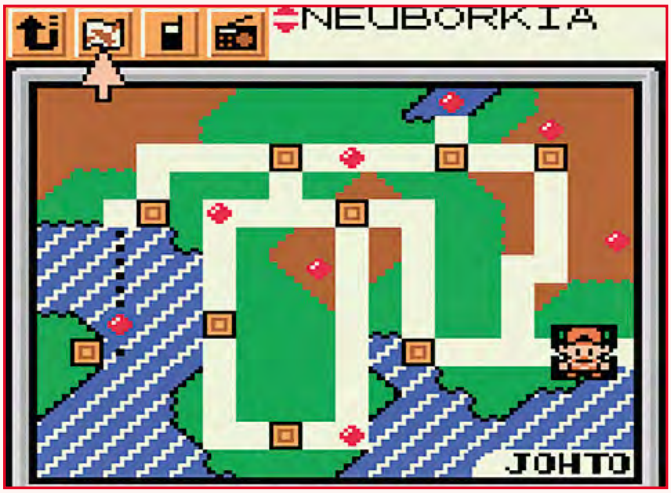
Pokémon
Heart Gold & Soul Silver

FAKTEN

- Remakes von Pokémon Gold und Silber, ...
- ... die beide am 6. April 2001 erschienen
- Die Pokémon folgen euch jetzt auf Schritt und Tritt
- Basiert auf der Grafik-Engine von Diamant/Perl/Platin
- Bislang nur für Japan angekündigt

Spiel's nochmal, Baby: Die Gold- und Silber-Edition wird auf dem Nintendo DS wiederbelebt!

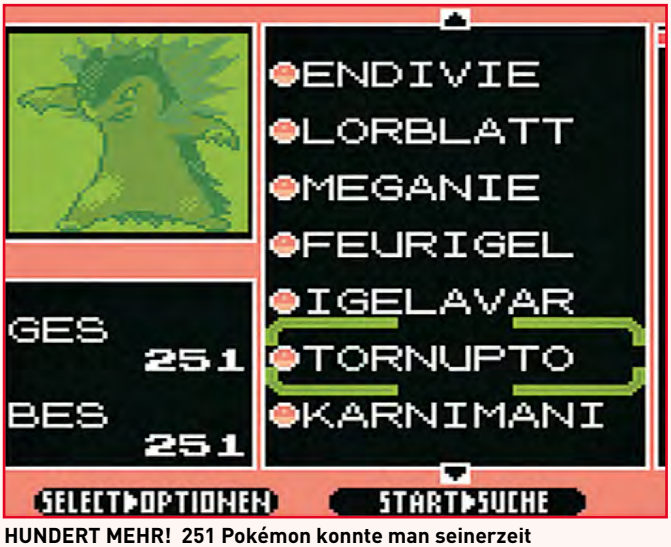
„Zzz... Hm? Was? Du hast mich aufgeweckt. Kannst du mir sagen, wie spät es ist? ... Uah! Ich habe verschlafen!" – So begann einst, am 06. April 2001, die Gold- und Silber-Pokémon-Edition. Der Redner entpuppte sich schon bald als Professor Eich und erklärte dem Spieler nun, was in der Welt der Sammel- und Tauschmonster so alles los war. Allerdings gab es im Vergleich zur roten, blauen und gelben Edition eine große Neuerung: Statt einem Pikachu wurde euch das Knuddelmonster Marill vorgestellt. Kurz nach den ersten Instruktionen fragte euch der kauzige Pokémon-Wissenschaftler nach der Uhrzeit – und die Frage hatte in dem Moment einen weitaus tieferen Sinn, denn die goldene und silberne Pokémon-Edition enthielt einen echten Zeit-Chip, sodass realistische Tag- und Nachtwechsel möglich waren. Bestimmte Pokémon ließen sich zudem nur an manchen Werktagen sammeln. So war das Spiel noch realistischer als



AUF GEHT'S! Zwei Welten standen auf dem Programm: Johto und Kanto. Die Spielzeit war somit ungleich höher.

DAS ABENTEUER BEGINNT Die Gold- und Silber-Edition erschien vor knapp acht Jahren für den alten Game Boy.

POKÉCOM Dieser technische Begleiter hatte es wahrhaft in sich. Das Gerät hatte sogar ein Radiomodul integriert. Eine lustige Idee!



HUNDERT MEHR! 251 Pokémon konnte man seinerzeit fangen. 100 mehr als bei Rot, Blau und Gelb!

die Vorgänger, was für ein positives Echo bei den Fans sorgte.

BABYMON – SCHNAPP SIE DIR ALLE!

Ebenfalls eine Riesen-Innovation war seinerzeit die Möglichkeit, Eier von passenden Pokémon-Eltern zu züchten. Der Pokémon-Forscher „Mr. Pokémon" überreichte euch zum Beispiel extra zur Demonstration seiner neuesten Labor-Erkenntnis ein Togepi-Ei, aus dem nach einigen Stunden in eurem Pokémon-Team (abhängig von euren zurechtgelegten Schritten) ein quietschfideles Togepi schlüpfte. Danach konnte man die Pokémon-Elternpaare auch einfach in der Pokémon-Pension unterhalb von Dukatia City abgeben – und wenn man nach einigen Tagen wiederkam, um seine Lieblinge abzuholen, fand man mit etwas Glück schon ein frisch geschlüpftes Pokémon vor. Auf diese Art und Weise hatte man schon bald seltene Wesen wie Elekid oder Pichu in seinem Pokédex. Auch der PokéCOM war 2001 eine echte Revolution, schließlich gab es in der Pokémon-Welt niemals zuvor einen derart raffinierten technischen Begleiter, der Landkarte, Radio-Modul, In-Game-Handy, Spielzeit-Uhr und etliches Pi-Pa-Po in einem Gerät vereinte. Aufgrund der Vielzahl an starken Gimmicks und Features sind wir nach wie vor große Anhänger der Gold- und Silber-Edition und können es kaum abwarten, endlich die passenden DS-Remakes zu zocken. Klar ist aber auch, dass Nintendo hier und da bestimmte Dinge verändert hat, um der Doppel-Bildschirm-Hardware Rechnung zu tragen. So werden die neuen Versionen logischerweise nicht in veralteter Game-Boy-Pixelgrafik dargestellt, sondern strahlen im ansehnlichen Look der Diamant-, Perl- und Platin-Edition über die Screens. Dass der PokéCOM ähnlich gut zu bedienen sein wird wie derzeit der Poké-tch, ist anzunehmen. Vor diesem Hintergrund erwarten wir eine Bedienbarkeit via Touchscreen, ganz so eben, wie wir es von den aktuellen Pokémon-Editionen kennen.

WAS GIBT'S NEUES?

Auf den bisher gezeigten Videos von Pokémon Heart Gold und Soul Silver ist übrigens zu erkennen, dass euch das erste Pokémon, das sich in eurem Team befindet, stets folgt. Läuft euer Hauptcharakter also durch die Spielwelt, klebt zum Beispiel Endivie immer an euren Fersen. Allein dieser Anblick ist schon sprichwörtlich Gold (oder Silber) wert! Wir erwarten in den kommenden Monaten weitere Screenshots und Infos zu den DS-Remakes. Schaut regelmäßig auf www.n-zone.de, dann erfahrt ihr auch, welche weiteren Raffinessen die Entwickler in ihr neues Pokémon-Projekt stecken. Aber kann da noch irgendetwas schiefgehen?

VORSCHAU DS

POKÉMON HEART GOLD & SOUL SILVER

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Game Freak
TERMIN	Ende 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Fazit: Die Gold- und Silber-Edition gehörte zu unseren Lieblings-RPGs. Die Remakes dürften noch besser werden.

POKÉMARSCH Endivie folgt dem Pokémon-Trainer auf Schritt und Tritt – so wie Pikachu in der gelben Edition.

KENNEN WIR! Die Engine der Gold- und Silber-DS-Remakes basiert auf der Diamant-, Perl- und Platin-Edition. Alles bleibt beim Alten.

WIESOR VS. MEGANIE Wir erwarten eine zeitgemäße Kampfpräsentation wie bei der Diamant- und Perl-Edition.

ALLES RETRO ODER WAS?

Wir haben tief im Archiv gebuddelt und wollten wissen, wie die Gold- und Silber-Edition seinerzeit in der N-ZONE abschnitt. Hier ist ein Auszug des damaligen Fazit- und Vergleichskastens:

Als Gesamtwertung vergab Redakteur Matthias Glaser übrigens 94%. Die Grafik bewertete er mit 74%, beim Sound gab es 72% und den Dauerspaß beurteilte der frühere Kollege mit 95%

IM VERGLEICH

1. Pokémon Goldene/Silberne Edition	Nintendo	94%
2. Pokémon Gelbe Edition	Nintendo	93%
3. Pokémon Rote/Blaue Edition	Nintendo	91%
4. Dragon Quest Monsters	Eidos	84%

Mit Pokémon Gold/Silber vergleichbare Handheld-Rollenspiele sind nicht sehr üppig gesät, daher haben wir in unserer Vergleichsliste diesmal nur vier (statt wie sonst fünf) Titel aufgeführt. Im Rahmen der Roten, Blauen und Gelben Vorgänger-Editionen von Pokémon sowie des deutlich abgeschlagenen Dragon Quest Monsters setzen sich die umfassend erweiterten Gold/Silber-Editionen allerdings mühelos an den Spitzenplatz der Wertungs-Rangfolge für Handheld-Rollenspiele.

MEINE MEINUNG!

Kaum waren die deutschen Test-Module in der Redaktion eingetroffen, gab es für mich kein Halten mehr! Der normale Arbeitsbetrieb wurde kurzfristig eingestellt und ich verzog mich mit dem GBC in den hintersten Bürowinkel, um möglichst ungestört zu sein. Bereits nach wenigen Stunden Zocken war mir ganz eindeutig klar: An den wirklich absolut genialen Rot/Blau-Fortsetzungen Pokémon Gold und Silber kommt einfach kein echter Fan vorbei! Matthias

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Pokémon Platin-Edition Komplettlösung

Zweiblattdorf

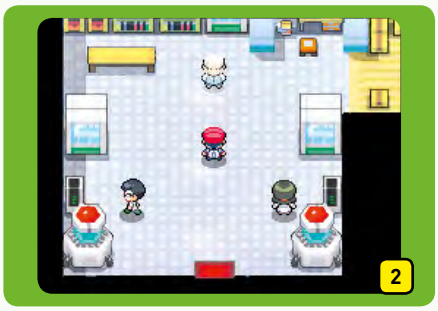
Nachdem du mit deiner Mom gesprochen (1) und deinen Rivalen besucht hast, folgst du ihm zur Route 201. Dort triffst du Professor Eibe. Beantworte seine Fragen mit Ja und er schenkt dir eines von drei Pokémon. Danach folgt dein erster Kampf gegen deinen Rivalen.

See der Wahrheit

Nachdem du deinen ersten Kampf überstanden hast, folgst du einem Rivalen zum See. Ihr trefft dort auf einen sehr mysteriösen Mann, der ein paar unverständliche Sachen vor sich hin murmelt. Danach kehrst du über Route 201 nach Zweiblattdorf zurück.

Zweiblattdorf

Nachdem du Mom erzählt hast, was passiert ist, bittet sie dich, Prof. Eibe in Sandgemme zu besuchen. Damit du dir nicht die Füße wund latschst, drückt sie dir die TURBOTRETER in die Hand. Begib dich auf Route 201 und laufe nach Osten, um nach Sandgemme zu gelangen.



Sandgemme

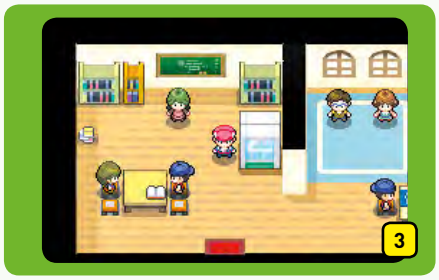
Kaum hast du Sandgemme betreten, da erwartet dich auch schon der Assistent des Professors und bringt dich zu dessen Labor. Dort erhältst du von Prof. Eibe den PokéDex (2) und die Aussicht auf ein tolles Abenteuer: Du sollst für ihn durch Sinnoh reisen, um Daten über die wilden Pokémon zu sammeln. Wer kann da nein sagen?

Zweiblattdorf

Sobald Mom von dem bevorstehenden Abenteuer erfährt, das Prof. Eibe dir in Sandgemme schmackhaft gemacht hat, steckt sie dir das TAGEBUCH zu. Außerdem bittet sie dich, ein PAKET zu ihrem Sohn in Jubelstadt zu bringen. Wenn du von Sandgemme aus die Route 202 Richtung Jubelstadt erkundest, wirst du deinen ersten Kampf gegen einen Trainer haben. Sei also gut vorbereitet!

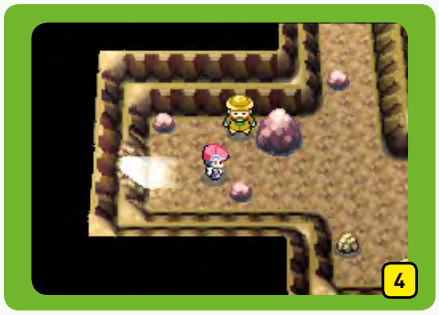
Jubelstadt

Am Eingang von Jubelstadt kommt dir der Assistent von Prof. Eibe entgegen. Nachdem ihr geplaudert habt, wollt ihr gemeinsam die Trainerschule besuchen (3). Unterwegs trefft ihr auf den Beamten der internationalen Polizei, der nach zwielichtigen Gestalten Ausschau hält. Er übergibt dir den VS. RECORDER, mit dem du Kämpfe zwischen Freunden oder in der Kampfzone aufnehmen kannst. In der Trainerschule angekommen, übergibst du deinem Rivalen das Päckchen von seiner Mom. Es enthält zwei Stadtpläne. Einen davon überlässt er dir großzügigerweise. Neben der Trainerschule triffst du den Erfinder des Pokétch. Wenn du in Jubelstadt drei Clowns findest und ihre Fragen beantwortest, erhältst du KUPONS, für die du vom Erfinder einen Pokétch geschenkt bekommst. Bevor du Jubelstadt Richtung Route 203 verlässt, solltest du dem Fischer im westlichen Pförtnerhaus einen Besuch abstatten. Er gibt dir eine ANGEL.



Route 203

Dein Rivale wartet bereits auf Route 203, um dir seine Pokémon vorzuführen. Je nachdem, welches Start-Pokémon du dir ausgesucht hast, schickt er diese Pokémon in den Kampf.



Erzelingen-Tor

Zwischen Route 203 und Erzelingen liegt das Erzelingen-Tor (eigentlich vielmehr ein Tunnel als ein Tor). Ein Wanderer am Eingang überlässt euch VM 06 ZERTRÜMMERER (4). Doch bevor du damit die Felsen im Tunnel zerstören und diesen weiter erkunden kannst, brauchst du den Kohleorden. Deshalb bleibt dir nichts anderes übrig, als nach Osten zum Ausgang zu laufen.

Sandgemme

POKÉMARKT

Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*

Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

Jubelstadt

POKÉMARKT

Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*

Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

Kampf: Rivale

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, FEUER, FLUG, PFLANZE, WASSER

Dein Rivale hat immer Pokémon im Beutel, die (zumindest deinem Start-Pokémon) vom Typ her überlegen sind. Bei deinem ersten Kampf gegen ihn solltest du dein Pokémon auf jeden Fall etwas trainiert haben.

Wenn Chelast dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Panflam	Feuer	5

Wenn Panflam dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Plinfa	Wasser	5

Wenn Plinfa dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Chelast	Pflanze	5

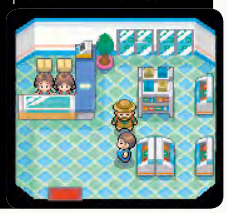
© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

Erzelingen

POKÉMARKT

Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Minenbrief	50
Heilball	300
Netzball	1000

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.



Erzelingen

Ein Einwohner von Erzelingen bringt dich direkt zur Arena. Doch keine Angst, du musst nicht gleich deine Pokémon zücken. Vor der Tür wartet dein Rivale, der schlechte Nachrichten überbringt: Der Arenaleiter von Erzelingen ist in der Mine verschwunden! Du machst dich natürlich gleich auf die Suche nach ihm und betrittst die Mine im Südosten der Stadt.

Erzelingen-Mine

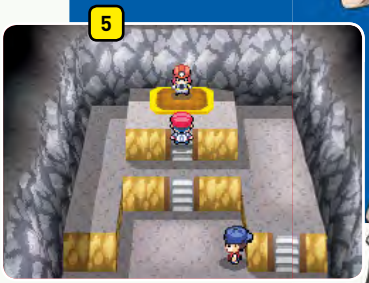
In der Mine kannst du dich eigentlich gar nicht verlaufen. Ein paar Tränke solltest du allerdings schon im Beutel haben, denn es treiben sich einige Kleinstein, Onix und Zubat hier herum. Sobald du den Arenaleiter aufgespürt hast, kehrt er in die Arena zurück. Spurte durch die Stollen zum Ausgang und heile in Erzelingen deine Pokémon.

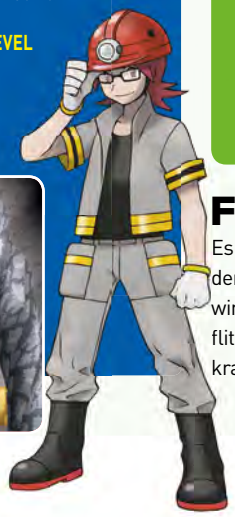
Kampf: Arenaleiter Veit

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: KAMPF, PFLANZE, WASSER

In jeder Arena halten sich neben dem Arenaleiter weitere Trainer auf. Nutze die Gelegenheit, um im Kampf mit ihnen noch mehr Erfahrungspunkte für deine Pokémon zu sammeln. Es kann nie schaden, dem Gegner-Pokémon immer einen oder mehrere Levels voraus zu sein. Gegen die Gesteins- und Boden-Pokémon von Arenaleiter Veit hast du mit deinem Pflanzen-Starter Chelast oder deinem Wasser-Starter Plinfa einen deutlichen Vorteil. Wenn du Panflam gewählt hast, sollte es unbedingt einen deutlich höheren Level besitzen. Um etwas Zeit im Kampf zu gewinnen (und Panflam eventuell zu heilen), kannst du auch ein starkes Kleinstein einsetzen.

POKÉMON	TYP		LEVEL
Kleinstein	Gestein	Boden	12
Onix	Gestein	Boden	12
Koknodon	Gestein		14





Erzelingen

Nun ist es so weit. Bist du bereit für deinen ersten Arenaleiter-Kampf? No risk, no fun! Als Belohnung winkt nicht nur der Kohleorden, du darfst nach deinem Sieg VM 06 ZERTRÜMMERER auch außerhalb von Kämpfen einsetzen – zum Beispiel, um sperrige Felsen in Höhlen zu zertrümmern. Sehr praktisch! Wenn du Veit besiegt hast (5), führt dich dein Weg aber erst einmal nach Jubelstadt zurück. Bevor du Erzelingen über das Tor verlässt, rennst du prompt deinem Rivalen in die Arme. Zum Glück kommt es diesmal (noch) nicht zu einem Kampf.

Jubelstadt

Rette den Professor vor den Rüpeln von Team Galaktik. Zur Belohnung erhältst du den MODEKOFFER. Mache dich nun auf den Weg zur Route 204 im Norden der Stadt. Sie wird dich unweigerlich zu einer Höhle namens „Verwüsteter Pfad" bringen.

Verwüsteter Pfad

Spätestens jetzt solltest du einem deiner Pokémon VM 06 ZERTRÜMMERER beibringen, denn nur so kannst du die Felsen zerschmettern, um zum anderen Ausgang des Pfades zu gelangen. Danach läufst du weiter nach Norden.

Flori

Kaum in Flori angekommen, werden dir sofort die vielen hübschen Blumen auffallen. Die noch viel schöneren Auen von Flori bleiben aber vorerst versperrt, denn im Nordosten der Stadt blockieren zwei Rüpel von Team Galaktik den Weg. Hole dir im Blumenladen die ENTONKANNE und laufe erst einmal nach Osten zur Route 205.

Route 205

Von einem Mädchen erfährst du, dass ihr Vater im Windkraftwerk festgehalten wird. Laufe weiter nach Osten.

Windkraftwerk

Vor dem Windkraftwerk hat sich ein Rüpel von Team Galaktik postiert (6). Wenn du ihn besiegst, rennt er hinein und schließt die Tür ab. Es bleibt dir nichts anderes übrig, als nach Flori zurückzugehen.

Flori

Es kommt zu einem Kampf zwischen dir und den Rüpeln vor den Auen von Flori. Wenn du gewinnst, erhältst du den K-SCHLÜSSEL. Mit dem flitzt du jetzt natürlich schnurstracks zum Windkraftwerk.

Windkraftwerk

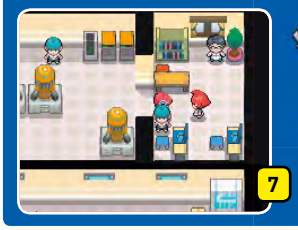
Mit dem K-SCHLÜSSEL kommst du nun ungehindert in das Windkraftwerk. Dort zeigst du ein paar Rüpeln, was eine Harke ist, und stehst am Ende Mars gegenüber. Sie ist einer der Obermotze von Team Galaktik und heizt deinen Pokémon ordentlich ein. Bereite dich gut auf den Kampf vor! Nachdem Mars besiegt (7) und der Vater des Mädchens gerettet ist, schwingst du die Hufe und reist über Route 205 und den Ewigenau-Wald nach Ewigenau. Vor dem Wald brauchst du übrigens keine Angst zu haben. Am Eingang schließt sich dir ein Mädchen an, das nach jedem Kampf deine Pokémon heilt!

Kampf: Mars

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, KAMPF, GESTEIN

Dein erster Kampf gegen ein Mitglied von Team Galaktik! Mars wird versuchen, deine Pokémon zu vergiften, daher macht sich ein Gegengift in deinem Beutel gut. Außerdem brauchst du gute Nerven, denn kurz bevor du Shnurgast besiegt hast, setzt Mars eine Heilbeere ein.

POKÉMON	TYP		LEVEL
Zubat	Gift	Flug	15
Shnurgast	Normal		17



Ewigenau

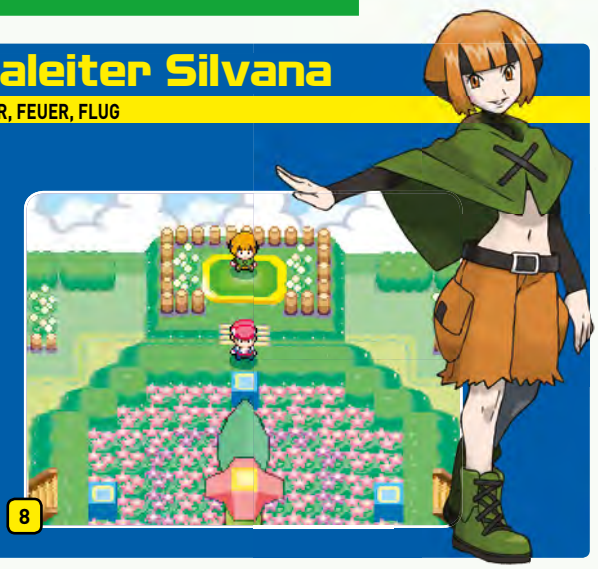
Vor dem Gebäude von Team Galaktik triffst du Cynthia, die dir ein Togepi-Ei gibt. Sie überreicht dir VM 01 ZERSCHNEIDER. Besuche den Fahrradladen. Hier erfährst du, dass der Besitzer verschwunden ist. Besiege Arenaleiter Silvana, um dir den Waldorden zu sichern (8). Jetzt kannst du VM 01 ZERSCHNEIDER auch außerhalb von Kämpfen einsetzen und das Team-Galaktik-Gebäude betreten. Im obersten Geschoss begegnest du Jupiter. Besiege sie, um den Besitzer des Fahrradladens zu retten. Hole dir im Fahrradladen zur Belohnung ein FAHRRAD ab (9) und lass dir vom Untergrund-Mann den FORSCHERSACK geben. Wenn du Lust auf einen kleinen Umweg hast, solltest du erneut in den Ewigenau-Wald stapfen und die Alte Villa besuchen. Hier gibt es eine Menge Geist-Pokémon! Ansonsten verlässt du Ewigenau über Route 206.

Kampf: Arenaleiter Silvana

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: KÄFER, FEUER, FLUG

Gegen Pflanzen-Pokémon gibt es natürlich nichts Effektiveres als Feuer-Attacken. Östlich der Stadt auf Route 211 findest du einige Ponita, die einzigen wilden Feuer-Pokémon im Spiel! Ein Flug-Pokémon wie Staralili wirkt aber auch wahre Wunder.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Chelast	Pflanze	20
Kinoso	Pflanze	20
Roserade	Pflanze Gift	22



Ewigenau

POKÉMARKT

Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Luftbrief	50
Heilball	300
Netzball	1000
Nestball	1000

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

Alte Villa

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

Kampf: Jupiter

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, BODEN, PSYCHO, GESTEIN

Mars und Jupiter mögen ganz offensichtlich Zubat. Statt eines Shnurgast als zweites Pokémon hat Jupiter allerdings ein Skunktank in der Hinterhand, das deine Pokémon ebenfalls vergiften kann. Auch hier gilt wieder: Nimm Gegengift mit, um deine Pokémon rechtzeitig zu heilen – bevor es zu spät ist und sie k.o. gehen!

POKÉMON	TYP	LEVEL
Zubat	Gift Flug	21
Skunktank	Gift Finsternis	23

Route 207

Nach deiner Fahrradtour über Route 206 gelangst du automatisch auf Route 207. Hier läuft dir mal wieder der Assistent von Prof. Eibe über den Weg. Egal welche Antwort du ihm gibst, er steckt dir zwei Items zu: den KAMPFFAHNDER und den DETEKTOR. Wenn du weiterläufst, erreichst du Erzelingen. Heile deine Pokémon, versorge dich mit Tränken und kehre zu Route 207 zurück. Im Osten gibt es einen Eingang zum Kraterberg. Kämpfe dich durch die Höhle, dann ist es nur noch ein Katzensprung nach Herzhofen.

Herzhofen

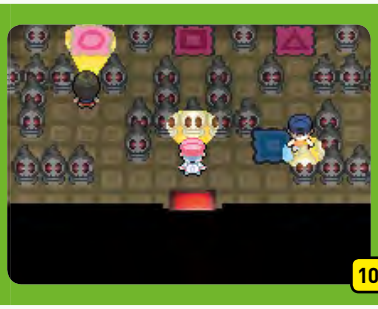
Als du die Arena betreten willst, hält dich ein Mann mit Sonnenbrille auf und erzählt dir, dass sich die Arenaleiterin gerade in der Wettbewerbshalle aufhält. Gehe dorthin und rede mit Arenaleiterin Lamina, die einem Kampf mit dir zustimmt. Kehre zurück zur Arena, um dir den Relikt-Orden zu verdienen **(10)**. Heile danach deine Pokémon, denn sobald du die Stadt verlassen willst, hält dich dein Rivale auf ... Er will einen Kampf mit dir! Dein nächstes Ziel ist der Turm auf Route 209.

Herzhofen

POKÉMARKT

Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Rosabrief	50
Heilball	300
Netzball	1000
Nestball	1000

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.



Kampf: Arenaleiter Lamina

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: FINSTERNIS, ELEKTRO, GEIST

Endlich ist es so weit. Du darfst gegen Lamina antreten! Da du jetzt den Berg- und den Fennorden besitzt, erklärt sie sich mit einem kleinen Kampf einverstanden. Wenn du die Arena betrittst, werden dir Rechenaufgaben gestellt. Ein wenig Training kann nicht schaden, deshalb solltest du sie absichtlich falsch beantworten bzw. absichtlich durch die falsche Tür gehen – denn dahinter haben sich Laminas Trainer aufgebaut. Obwohl du mit Finsternis-Pokémon am besten beraten bist, sind Elektro-Pokémon oder Pokémon mit Finsternis-Attacken auch keine schlechte Wahl.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Zwirrlicht	Geist	24
Alpollo	Geist Gift	24
Traunmagil	Geist	26

Kampf: Rivale

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, FEUER, FLUG, BODEN, WASSER

Dein Rivale hat fleißig trainiert! Seine Pokémon sind um einiges stärker geworden und sein Start-Pokémon hat sich bereits weiterentwickelt. Stelle dich auf seine Pokémon-Typen ein, um ihm die Stirn bieten zu können.

Wenn Chelast dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal Flug	25
Bamelin	Wasser	23
Panpyro	Feuer Kampf	27
Roselia	Pflanze Gift	23

Wenn Panflam dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal Flug	25
Pliprin	Wasser	25
Ponita	Feuer	23
Roselia	Pflanze Gift	23

Wenn Plinfa dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal Flug	25
Chelcarain	Pflanze	27
Bamelin	Wasser	23
Ponita	Feuer	23

Turm

Turm

Im Turm warten Geist-Pokémon und viele Trainer auf dich. Noch ist der Weg zur Spitze durch dichten Nebel unpassierbar. Komm hierher zurück, wenn du VM 05 AUFLOCKERN gefunden hast. Von den zwei netten, älteren Ladys im obersten Stockwerk erhältst du die Items SCHUTZBAND und BANNSTICKER. Gehe dann zu den Trostu-Ruinen.

Trostu-Ruinen

Ein bisschen unheimlich sind sie schon, die Icognito. Sie sind die einzigen Pokémon, die du in den Ruinen findest. Kämpfe dich durch, um die VM 05 AUFLOCKERN zu finden.

Schleiede

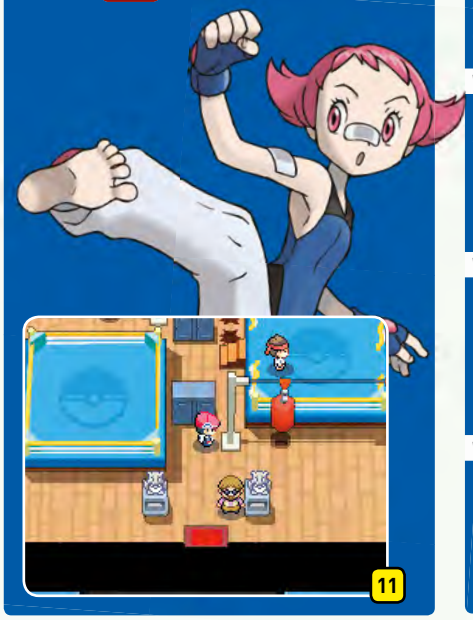
In Schleiede ist es deine erste Mission, die Arenaleiterin Hilda zu besiegen **(11)**, um den Bergorden zu erhalten. Danach springt dich der Assistent des Professors regelrecht an. Er hat seinen PokéDex verloren und Team Galaktik hat ihn sich geschnappt. Um dem Assistenten aus der Patsche zu helfen, willigst du in ein Doppel-Match mit den Rüpeln vor dem Lagerhaus ein. Betrete danach das Lagerhaus und schnappe dir VM 02 FLIEGEN. Nun geht es weiter nach Weideburg. Du erreichst die Stadt über Route 214 im Süden von Schleiede.

Kampf: Arenaleiter Hilda

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: PSYCHO, FLUG, BODEN

Banzai! Hilda mischt deine Pokémon nicht nur mit Kampf-Attacken auf, sondern setzt auch gerne Psycho-Attacken ein. Wenn du kein Psycho-Pokémon besitzt, solltest du auf ein Flug-Pokémon wie Staralili oder ein Boden-Pokémon wie Kleinstein bauen.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Meditie	Kampf / Psycho	28
Lucario	Kampf / Stahl	32
Maschok	Kampf	29



Schleiede

POKÉMARKT

EG	
Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
POKÉ-Puppe	1000
Wiesenbrief	50
Feuerbrief	50
Wasserbrief	50
Sternbrief	50

1. OG	
Protein	9800
Eisen	9800
Kalzium	9800
Zink	9800
Carbon	9800
KP-Plus	9800
X-Tempo	350
X-Angriff	500
X-Abwehr	550
Megablock	700
Angriffplus	650
X-Treffer	950
X-Spezial	350
X-SpezialVer	350

2. OG	
TM38	5500
TM25	5500
TM14	5500
TM22	3000
TM52	550
TM15	7500
TM83	2000
TM17	2000
TM54	2000
TM20	2000
TM33	2000
TM16	2000
TM70	1000

3. OG	
Gelbes Kissen	500
Schrank	1000
Fernseher	4500
Kühlschrank	1000
Spülbecken	3000
MAMPFAXO-Puppe	2000
MOBAI-Puppe	2000
PANIMIMI-Pup.	2000
MATIRPS-Puppe	3000
BAMELIN-Puppe	3000
PLAUDAGEI-Puppe	3000

4. OG	
Automat	
Tafelwasser	200
Sprudel	300
Limonade	350

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

Kampf: Rivale

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, FEUER, PFLANZE, WASSER

Huch? Dein Rivale hat sein Team gar nicht verändert? Tatsache! Um seinen Pokémon eine Lektion zu erteilen, musst du deine Pokémon, die du in Herzhofen gegen ihn eingesetzt hast, nur aufleveln.

Wenn Chelast dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal / Flug	34
Bamelin	Wasser	32
Roselia	Pflanze / Gift	32
Panpyro	Feuer / Kampf	36

Wenn Panflam dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal / Flug	34
Roselia	Pflanze / Gift	32
Ponita	Feuer	32
Pliprin	Wasser	36

Wenn Plinfa dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal / Flug	34
Ponita	Feuer	32
Bamelin	Wasser	32
Chelcarain	Pflanze	36

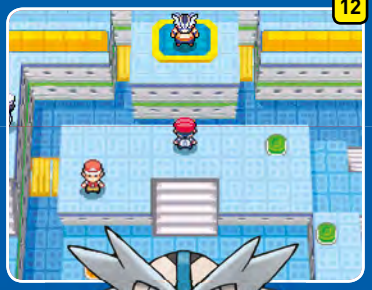
© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

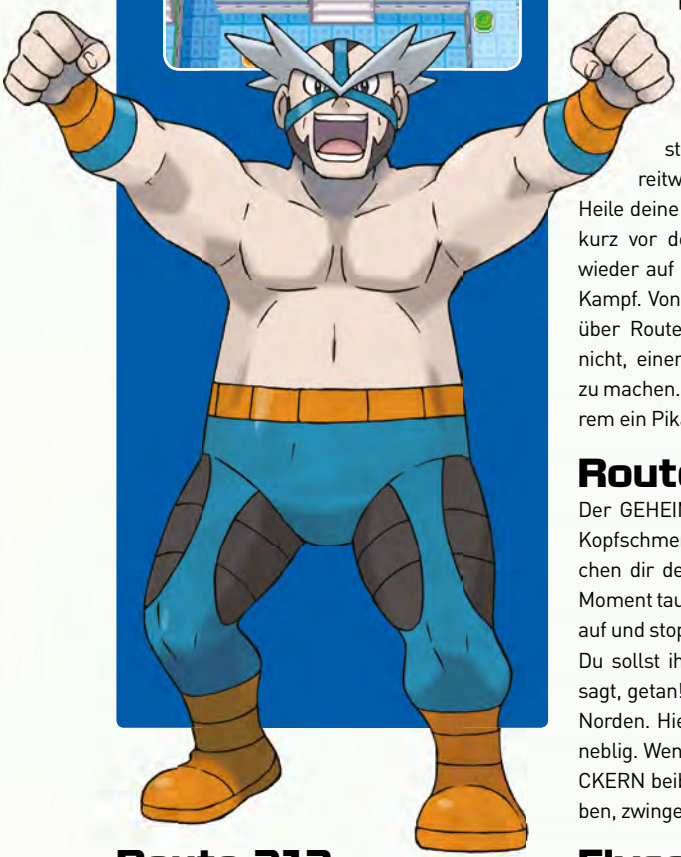
Kampf: Arenaleiter Wellenbrecher Marinus

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, PFLANZE

Allein bei dem Namen „Wellenbrecher" kann man schon Angst bekommen. Dass die Pokémon von Marinus aber ganz leicht mit Elektro- und Pflanzen-Pokémon zu besiegen sind, darüber hat er wohl weniger nachgedacht. Verstärke dein Team durch ein Sheinux bzw. seine Weiterentwicklung Luxio oder mit einem Roselia und du wirst Marinus mit links besiegen.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Garados	Wasser Flug	33
Morlord	Wasser Boden	34
Bojelin	Wasser	37





Route 213 (Kühnheitsufer)

Von Weideburg aus geht es weiter nach Osten auf Route 213, um den Rüpel von Team Galaktik einzuholen. Die Verfolgungsjagd führt quer durch das kleine Dörfchen bis hin zum Eingang zum See der Kühnheit. Dort kommt es zu einem Pokémon-Kampf. Danach begegnest du wieder Cynthia, die dir einen GEHEIMTRANK für die Enton auf Route 210 schenkt. Am besten begibst du dich gleich auf den Weg dahin.

Weideburg

POKÉMARKT	
Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Luftbrief	50
Nestball	1000
Finsterball	1000
Flottball	1000

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

In Weideburg steht auch schon der nächste Arenaleiter-Kampf an (12). Wenn du Wellenbrecher Marinus besiegt und den Fennorden eingesteckt hast, triffst du am Observatorium einen Rüpel von Team Galaktik. Bevor du ihm zum östlichen Pförtnerhaus folgst, machst du noch einen Abstecher in das Observatorium und das Großmoor. Gleich hinter dem Eingang steht ein kleines Mädchen, das dir bereitwillig VM 05 AUFLOCKERN überlässt. Heile deine Pokémon im Pokémon Center, denn kurz vor dem Pförtnerhaus taucht der Rivale wieder auf der Bildfläche auf – bereit für einen Kampf. Von Weideburg aus geht es dann weiter über Route 212 und 210 nach Elyses. Vergiss nicht, einen Abstecher zum Pokémon-Landgut zu machen. Dort hast du die Chance, unter anderem ein Pikachu zu ergattern.

Route 210

Der GEHEIMTRANK erlöst die Enton von ihren Kopfschmerzen. Sie watscheln davon und machen dir den Weg nach Norden frei. In diesem Moment taucht Cynthia wieder auf der Bildfläche auf und stopft dir einen TALISMAN in den Beutel. Du sollst ihn ihrer Oma in Elyses bringen. Gesagt, getan! Wandere auf Route 210 weiter nach Norden. Hier wird es nach einiger Zeit ziemlich neblig. Wenn du einem Pokémon VM 05 AUFLOCKERN beibringst, kannst du den Nebel vertreiben, zwingend notwendig ist dies aber nicht.

Elyses

In Elyses sprichst du als Erstes mit Cynthias Oma. Sie erzählt dir von einem randalierenden Rüpel. Er treibt sich in der Dorfmitte vor dem Eingang zu einer Höhle herum. Besiege ihn und erkunde danach die Höhle. Cynthias Oma folgt dir und schenkt dir VM 03 SURFER (13). In der Höhle wartet auch schon Zyrus, der seine Pläne zur Zerstörung der Welt offenlegt und dich in einen Kampf verwickelt.

Elyses

POKÉMARKT	
Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Luftbrief	50
Nestball	1000
Finsterball	1000
Flottball	1000

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

Kampf: Zyrus

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, GESTEIN, KAMPF, FEUER

Zyrus hat alles andere als ein effektives Team. Pech für ihn, Glück für dich. Die drei gemischten Flug-Pokémon schickst du mit Elektro-Attacken zu Boden. Snibunnas Lebenspunkte schmelzen wiederum bei Feuer-Attacken dahin.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Sniebel	Unlicht Eis	34
Golbat	Gift Flug	34
Kramurx	Flug Unlicht	45

Route 218

Fliege nach Jubelstadt und laufe dann Richtung Westen auf Route 218. Mit VM 03 SURFER erreichst du das andere Ufer. Im Pförtnerhaus stattet dich ein Assistent des Professors mit einem PokéDex-Upgrade aus.

Fleetburg

POKÉMARKT	
Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Luftbrief	50
Flottball	1000
Timerball	1000
Wiederball	1000

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

Pokémon Landgut

Kampf: Rivale

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, FEUER, FLUG, BODEN, WASSER

Das Start-Pokémon deines Rivalen hat sich weiterentwickelt – ebenso wie sein Staralili. Außerdem zählt jetzt ein Skaraborn zu seinem Team, dem du am besten mit Feuer- und Flug-Attacken Feuer unterm Hintern machst.

Wenn Chelast dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal Flug	36
Skaraborn	Käfer Kampf	37
Panferno	Feuer Kampf	38
Roserade	Pflanze Gift	35
Bojelin	Wasser	35

Wenn Panflam dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal Flug	36
Skaraborn	Käfer Kampf	37
Impoleon	Wasser Stahl	38
Ponita	Feuer	35
Roserade	Pflanze Gift	35

Wenn Plinfa dein Start-Pokémon ist:

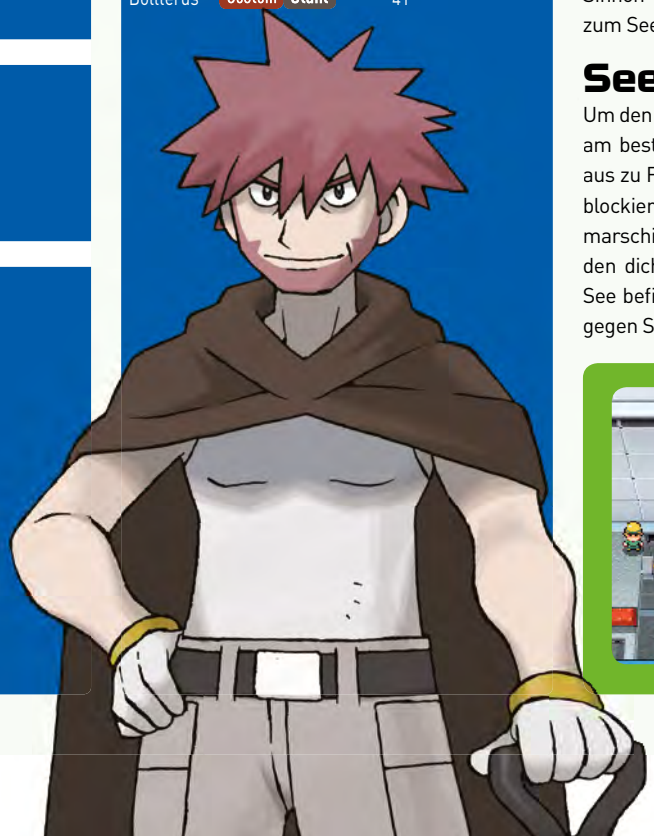
POKÉMON	TYP	LEVEL
Staravia	Normal Flug	36
Skaraborn	Käfer Kampf	37
Chelterrar	Pflanze Boden	38
Ponita	Feuer	35
Bojelin	Wasser	35

Kampf: Arenaleiter Adam

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: FEUER, KAMPF, BODEN, WASSER

Wenn du noch kein Feuer-Pokémon im Team hast, dann wird es jetzt höchste Eisenbahn. Mit Ponita rammst du die Pokémon von Adam mühelos in den Boden. Sollte es dennoch k.o. gehen, machst du einfach mit Wasser-, Boden- und Kampf-Attacken weiter.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Magneton	Elektro Psycho	37
Stahlos	Stahl Boden	38
Bollterus	Gestein Stahl	41

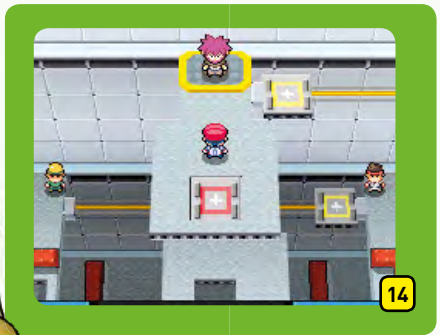


Fleetburg

Bevor du Fleetburg erkundest, solltest du auf direktem Weg in das Pokémon Center gehen – denn sobald du die hübsche Brücke betrittst, kommt es zu einem Kampf mit deinem Rivalen. Nach ein wenig Training auf der Eiseninsel bist du bereit für den Kampf mit Arenaleiter Adam um den Minenorden (14). Eine Verschnaufpause wird dir leider nicht gegönnt, denn draußen vor der Arena steht schon wieder der Rivale. Zum Glück will er diesmal nicht kämpfen. Folge ihm in die Bibliothek, wo Prof. Eibe und sein Assistent bereits warten. Nach einer Explosion, die ganz Sinnoh erschüttert, bittet dich der Professor, zum See der Kühnheit zu fliegen.

See der Kühnheit

Um den See der Kühnheit zu erreichen, fliegst du am besten nach Weideburg und läufst von dort aus zu Fuß. Der Eingang zum See ist nicht mehr blockiert, du kannst ohne Hindernisse zum See marschieren. Aber Achtung: Einige Rüpel werden dich zum Kampf herausfordern. Mitten im See befindet sich die Kühnheitsgrotte, in der du gegen Saturn antrittst (15).



© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

Feuriohütte

Kampf: Saturn

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, FEUER, PSYCHO

Nach Mars und Jupiter machst du am See der Kühnheit zum ersten Mal Bekanntschaft mit Saturn. Im Gegensatz zu seinen zwei Kolleginnen hat er sich mehr auf Psycho-Pokémon spezialisiert. Mit Elektro-Attacken erzielst du bei Golbat den höchsten Schaden. Bei Bronzel sind es Feuer-Attacken und bei Toxiquak Psycho- oder Boden-Angriffe.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Golbat	Gift Flug	38
Bronzel	Stahl Psycho	38
Toxiquak	Gift Kampf	41

Kampf: Mars

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, KAMPF, FEUER

Mars hat Zubat zu Golbat weiterentwickelt und das Team um ein Bronzel erweitert. Schicke Golbat mit Elektro-Attacken wieder in den Pokéball zurück, Bronzel dagegen kann gegen Feuer-Attacken nichts ausrichten. Und Shnurgast bearbeitest du mit Kampf-Attacken.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Golbat	Gift Flug	38
Bronzel	Stahl Psycho	38
Shnurgarst	Normal	40

Route 217

Im Anschluss an Route 216 (vergiss nicht, in dem Häuschen deine Pokémon zu heilen) gelangst du auf Route 217. Im Nordwesten befindet sich eine Hütte, an der du nicht (schnee)blind vorbeilaufen solltest. In unmittelbarer Nähe liegt VM 08 KRAXLER im Schnee **(17)**. Aufheben! Im Norden stapfst du am Eingang zum See der Stärke vorbei. Hier kommst du erst einmal nicht so recht weiter, deshalb marschierst du besser nach Blizzach.

See der Wahrheit

Wenn du Saturn in der Kühnheitsgrotte besiegt hast, geht es weiter zum See der Wahrheit, um Prof. Eibe und seinem Assistenten unter die Arme zu greifen. Weise Mars und ihre Rüpel in die Schranken **(16)** und lass dir von Prof. Eibe ein neues Ziel geben: den See der Stärke bei Blizzach. Der Weg dorthin ist nicht ganz unbeschwerlich. Nimm also ausreichend Tränke mit! Von Ewigenau oder Elyses aus betrittst du den Kraterberg und kämpfst dich nach Norden durch, bis du zur Schnee-Route 216 gelangst.

Blizzach

In Blizzach ist nicht besonders viel los, daher bereitest du dich am besten gleich auf den Kampf mit Arenaleiterin Frida vor (18). Sobald du den Firnorden in deinem Beutel verstaut hast, läufst du wieder zurück auf Route 217 zum See der Stärke.

Blizzach

POKÉMARKT

Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Schneebrief	50
Finsterball	1000
Flottball	1000
Timerball	1000

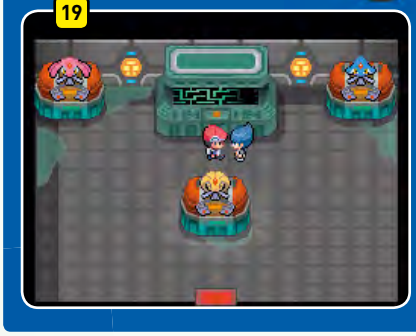
* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

Kampf: Saturn

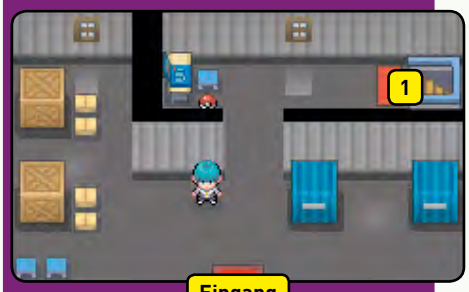
DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: FINSTERNIS, FEUER, BODEN, PSYCHO

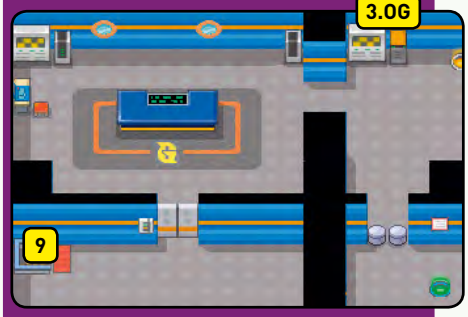
Nanu? Saturn könnte ihr Team auch mal etwas aufpolieren und verbessern. Sie schickt wieder mal Golbat, Bronzel und Toxiquak ins Rennen. Mache kurzen Prozess mit ihr!

POKÉMON	TYP	LEVEL
Golbat	Gift / Flug	42
Bronzel	Stahl / Psycho	42
Toxiquak	Gift / Kampf	44

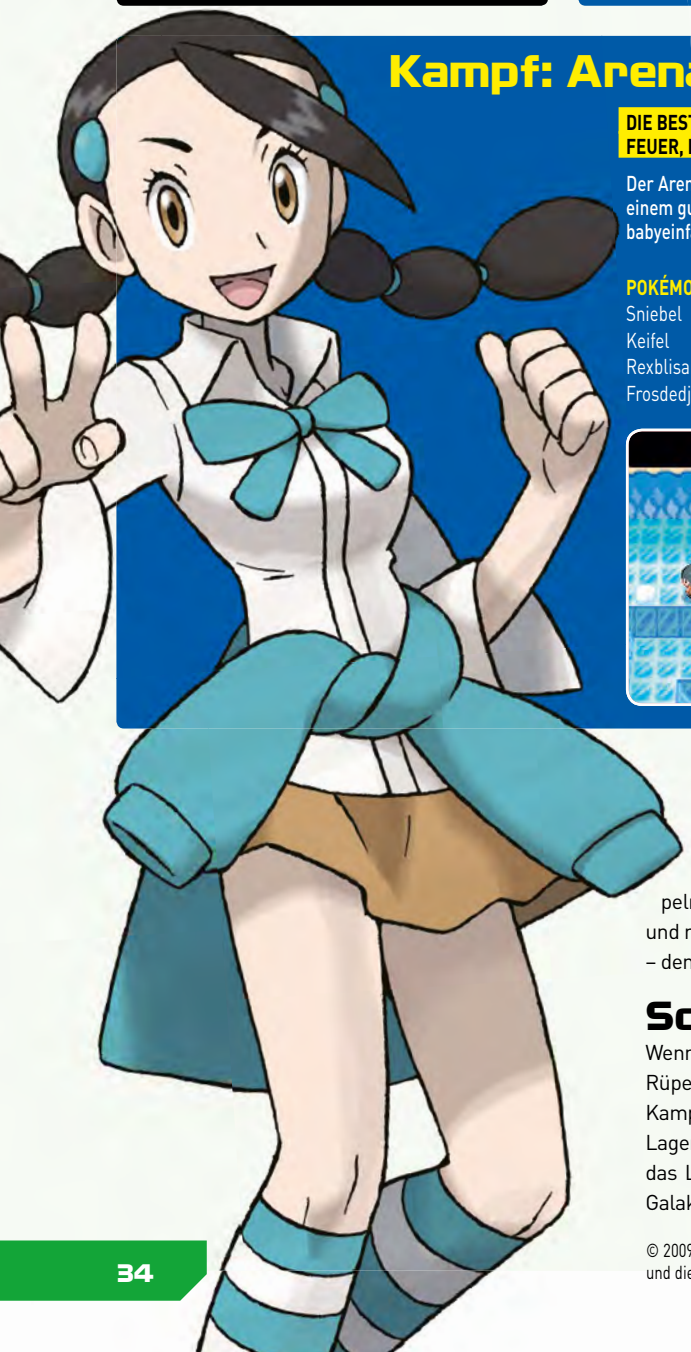


Lagerhaus (Hintereingang)





Kampf: Arenaleiter Frida



DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: FEUER, FLUG

Der Arenaleiter-Kampf gegen Frida wird mit einem gut trainierten Ponita bzw. Gallopa babyeinfach.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Sniebel	Unlicht / Eis	40
Keifel	Eis / Boden	40
Rexblisar	Eis / Pflanze	42
Frosdedje	Eis / Geist	42

See der Stärke

Dein Rivale ist von Jupiter und seinen Rüpeln überrascht worden. Sprich kurz mit ihm und mach dich dann auf den Weg nach Schleiede – denn dorthin wollte auch Jupiter.

Schleiede

Wenn du bei allen drei Seen warst, taucht ein Rüpel vor der Galakti-Zentrale auf. Nach einem Kampf mit ihm hinterlässt er etwas zerstreut den Lager-Schlüssel. Mit diesem gelangst du durch das Lagerhaus (quasi der Hintereingang) in die Galakti-Zentrale.

Galakti-Zentrale

Über die zahlreichen Treppen und Transporter kämpfst du dich zum G-SCHLÜSSEL durch, verlässt das Gebäude über das Lagerhaus und betrittst es erneut durch den Haupteingang. So erreichst du letztendlich Zyrus, von dem du nach einem Kampf den MEISTERBALL erhältst. Bevor du die Mirage-Pokémon freilassen kannst, musst du aber erst noch Saturn besiegen (19). Dein Abenteuer führt dich danach wieder über Erzelingen zum Kraterberg.

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

Lagerhaus (Hintereingang)

Kraterberg

Im Kraterberg hat Team Galaktik einen neuen Höhlengang geschaffen. Über ihn gelangst du nach draußen zur schneebedeckten Spitze und ganz im Nordwesten zur Halle d. Beginns. Darin sind Mars, Jupiter und Zyrus schwer beschäftigt, mithilfe von Dialga ***(Pokémon Diamant)*** oder Palkia ***(Pokémon Perl)*** eine neue Galaxis zu erschaffen. Im Doppelduell gegen Mars und Jupiter steht dir dein Rivale zur Seite **(20)**. Während du und dein Rivale euch mit Mars und Jupiter beschäftigt, setzt Zyrus die letzten Schritte seines Planes um und ruft mit der Kraft der legendären drei Pokémon die Pokémon Dialga und Palkia herbei. Doch dann erscheint ein neues Pokémon, nur sein Schatten ist zu sehen und zerrt Zyrus mit sich in eine neue Welt: die „Zerrwelt".

Zerrwelt

Betritt den Raumstrudel zusammen mit Cynthia und lande so in dieser seltsamen Dimension, wo Raum und Zeit keine Rolle zu spielen scheinen. An deren Ende triffst du auf Zyrus. Nachdem du ihn besiegt hast, musst du Giratina in der Urform besiegen, um die Welt wieder ins Gleichgewicht zu rücken. Natürlich willst du es lieber fangen, oder? Dazu reduzierst du seine Lebenspunkte am besten gleich mit Eis-, Geist-, Drachen- oder Geist-Attacken. Danach solltest du vorsichtig zu Werke gehen: Feuer-, Wasser-, Pflanzen-, Elektro-, Gift- und Käfer-Angriffe knabbern nur ein wenig an seinen Trefferpunkten. Hast du es geschafft, reist du zurück mit Cynthia nach Hause. Du findest dich in der Scheidequelle nahe der Route 214 wieder. Von da aus sollte es dich gleich weiter Richtung Sonnewik ziehen.

Sonnewik

Nach der ganzen Aufregung hast du Zeit zum Verschnaufen. Route 222 (Kühnheitsufer) war bisher blockiert. Jetzt ist der Weg nach Sonnewik frei. Am Eingang wirst du von Ignaz begrüßt. Er macht sich Sorgen um Arenaleiter Volkner, der die Lust an Pokémon-Kämpfen verloren hat. Laufe zum Leuchtturm und sprich mit ihm. Volkner kehrt in die Arena zurück und nimmt deine Herausforderung gerne an **(21)**. Mit dem Lichtorden im Beutel gehst du erst mal zum Strand. Dort triffst du Jasmine, die dir VM 07 KASKADE überlässt. Da du den Lichtorden besitzt, kannst du die Attacke auch außerhalb von Kämpfen einsetzen und machst dich deshalb auch gleich über Route 223 zur Siegesstraße auf.

Siegesstraße

Heile deine Pokémon im Pokémon Center und speichere ab. Die Siegesstraße wird kein Spaziergang, aber mit ein wenig Köpfchen ist sie nicht schwer zu bewältigen. Du musst aber unbedingt Pokémon dabeihaben, die VM 04 STÄRKE, VM 06 ZERTRÜMMERER, VM 03 SURFER, VM 07 KASKADE und VM 08 KRAXLER beherrschen. Sonst schaffst du es nicht bis an das andere Ende.

Kampf: Mars und Jupiter

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, KAMPF, FEUER

Ein Doppelkampf mit Mars und Jupiter! Ob der Rivale mit Mampfaxo und Co. nicht eher hinderlich ist, sei dahingestellt. Auf jeden Fall fährst du am Anfang bei Bronzel mit Feuer-Attacken gut. Golbat ist gegen Elektro-Attacken anfällig. Wenn du ein Pokémon mit einer starken Boden-Attacke hast, dann hebe es dir bis zum Schluss auf.

Commander Mars

POKÉMON	TYP	LEVEL
Bronzel	Stahl Psycho	44
Golbat	Gift Flug	44
Shnurgarst	Normal	46

Commander Jupiter

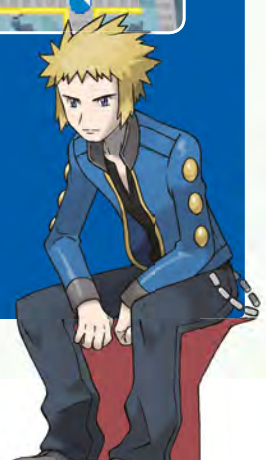
POKÉMON	TYP	LEVEL
Bronzel	Stahl Psycho	44
Golbat	Gift Flug	44
Skuntank	Gift Unlicht	46

Kampf: Arenaleiter Volkner

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: PFLANZE, BODEN, ELEKTRO

In Sonnewik bestreitest du deinen letzten Kampf gegen einen Arenaleiter! Volkners Elektro-Pokémon haben ganz offensichtlich Schwächen gegen Pflanzen- und Boden-Attacken.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Blitza	Elektro	46
Raichu	Elektro	46
Elevoltek	Elektro	50
Luxtra	Elektro	48



Kampf: Zyrus

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, KAMPF, EIS, GESTEIN

Zyrus' Pokémon sind immer noch schwach gegenüber Gesteins-Pokémon. Aber auch Elektro-Angriffe gegen Iksbat und Kramshef sind immer hilfreich. Für Snibunna schüttelst du am besten Kampf-, Feuer, Käfer-, oder Stahl-Pokémon aus dem Ärmel.

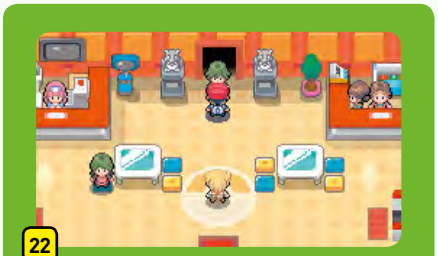
POKÉMON	TYP	LEVEL
Hundemon	Unlicht Feuer	45
Garados	Wasser Flug	46
Snibunna	Unlicht Eis	48
Iksbat	Gift Flug	46
Kramshef	Unlicht Flug	47

Sonnewik

POKÉMARKT

Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Stahlbrief	50
Luxusball	1000

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.



Pokémon-Liga

POKÉMARKT

Pokéball	200
Superball	600*
Ultra Ball	1200*
Trank	300
Supertrank	700*
Hypertrank	1200*
Top-Trank	2500*
Beleber	1500*
Gegengift	100
Para-Heiler	200
Aufwecker	250*
Feuerheiler	250*
Eisheiler	250*
Hyperheiler	600*
Fluchtseil	550*
Schutz	350*
Superschutz	500*
Top-Schutz	700*
Heilball	300
Netzball	1000
Nestball	1000
Finsterball	1000
Flottball	1000
Timberball	1000
Wiederball	1000
Luxusball	1000

* Diese Items sind erst verfügbar, wenn du den entsprechenden Orden hast.

Die Pokémon-Liga

Nach der Siegesstraße darfst du stolz die letzten Meter bis zum Gebäude der Pokémon Liga surfen! Sprich den Angestellten vor dem Eingang zu den Top 4 aber erst an, wenn du deine Pokémon geheilt hast, denn in diesem Moment kommt dein Rivale hereingerauscht (22) und fordert dich zu einem allerletzten Kampf auf.

Die Top 4

Du hast es beinahe geschafft: Du hast alle acht Orden, du hast mächtige Pokémon, du bist bereit! Triff ausreichend Vorbereitungen und setze all dein Geschick ein, um der neue Champion zu werden. Viel Glück!

Kampf: Rivale

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, KAMPF, FEUER, FLUG, BODEN, WASSER

Dein letztes Duell gegen den Rivalen! Er hat aufgestockt und ein Relaxo in sein Team aufgenommen. Die restlichen Pokémon hat er bis zur letzten Stufe weiterentwickelt. Du musst dich also auf einiges gefasst machen! Da dein Rivale zuerst ein Staraptor ruft, ist es am geschicktesten, schon vorher ein Elektro-Pokémon an die Spitze zu setzen. Danach versuchst du immer wieder Pokémon-Typen einzuwechseln, die den Pokémon deines Rivalen überlegen sind. Oder du setzt auf den gleichen Pokémon-Typ, um etwas Zeit zum Heilen geschwächter Pokémon herauszuschlagen.

Wenn Chelast dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staraptor	Normal Flug	48
Skaraborn	Käfer Kampf	48
Panferno	Feuer Kampf	51
Roserade	Pflanze Gift	47
Bojelin	Wasser	47
Relaxo	Normal	49

Wenn Panflam dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staraptor	Normal Flug	48
Skaraborn	Käfer Kampf	48
Impoleon	Wasser Stahl	51
Gallopa	Feuer	47
Roserade	Pflanze Gift	47
Relaxo	Normal	49

Wenn Plinfa dein Start-Pokémon ist:

POKÉMON	TYP	LEVEL
Staraptor	Normal Flug	48
Skaraborn	Käfer Kampf	48
Chelterrar	Pflanze Boden	51
Gallopa	Feuer	47
Bojelin	Wasser	47
Relaxo	Normal	49

Vorbereitungen für die Top 4

Die Regeln besagen, dass die Kämpfe gegen die Top 4 und den Champion ohne Pause erfolgen. Was das bedeutet? Decke dich mit den besten Heil-Items ein, die es gibt (TOP-BELEBER, TOP-GENESUNG). Von deinem übrigen Geld kaufst du in Schleiede am besten auch ein paar Items wie Protein, Zink, Kalzium, KP-Plus etc., um deine Pokémon noch stärker zu machen. Die Sonderbonbons in Sinnoh sind ebenfalls ein guter Weg, um deine Pokémon zum Schluss noch um einen oder mehrere Levels stärker zu machen. Vielleicht hast du ja auch die eine oder andere mächtige TM, die im Beutel verstaubt? Außerdem bieten sich folgende Pokémon-Typen an:

POKÉMON-TYP	POKÉMON
Elektro	z. B. Luxtra, Raichu
Flug	z. B. Staraptor, Pelipper, Mantine
Kampf	z. B. Lucario, Maschok, Toxiquak
Wasser	z. B. Impoleon, Bojelin, Gastrodon
Pflanze	z. B. Chelterrar, Roserade, Venuflibis
Feuer	z. B. Panferno, Gallopa

Kampf: Herbaro - 1. Kampf

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: FEUER, FLUG, FELS, ELEKTRO, BODEN

Im Kampf gegen Herbaro setzt du besser auf Feuer-, Flug- oder Gesteins-Pokémon. Sie besiegen Herbaros Käfer-Pokémon mit links. Einzige Ausnahme: Pionragi. Nur Boden-Attacken helfen gegen dieses Pokémon.

POKÉMON	TYP	LEVEL
Yanmega	Käfer Flug	49
Piondragi	Gift Unlicht	53
Skaraborn	Käfer Kampf	51
Honweisel	Käfer Flug	50
Scherox	Käfer Stahl	49

Kampf: Teresa - 2. Kampf

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: PFLANZE, WASSER

Du hast ein Pflanzen-Pokémon im Team? Jetzt ist die beste Gelegenheit, es zu zücken, denn Teresas Pokémon haben keine Chance dagegen. Auch Wasser-Attacken sind gegen die Gesteins-Pokémon effektiv, falls dein Pflanzen-Pokémon geschwächt ist.

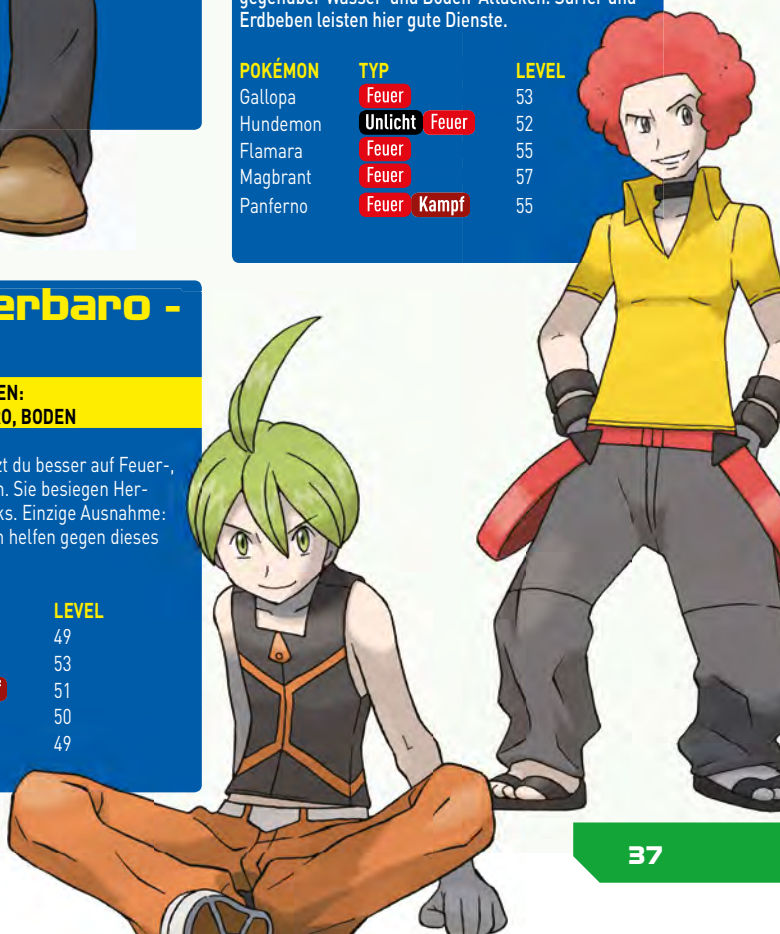
POKÉMON	TYP	LEVEL
Welsar	Wasser Boden	50
Skorgro	Boden Flug	53
Geowaz	Gestein Boden	52
Rihornior	Gestein Boden	55
Hippoterus	Boden	52

Kampf: Ignaz - 3. Kampf

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, KAMPF, BODEN, WASSER

Ignaz besitzt drei reine Feuer-Pokémon und zwei gemischte: Finsternis und Feuer beziehungsweise Feuer und Kampf. Zum Glück sind sie alle anfällig gegenüber Wasser-und Boden-Attacken. Surfer und Erdbeben leisten hier gute Dienste.

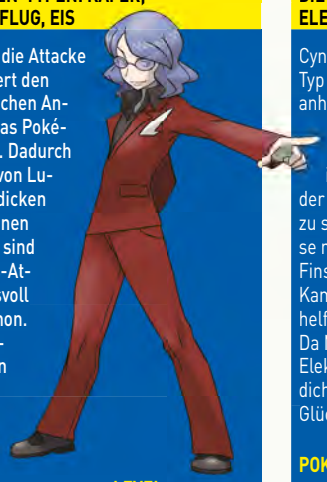
POKÉMON	TYP	LEVEL
Gallopa	Feuer	53
Hundemon	Unlicht Feuer	52
Flamara	Feuer	55
Magbrant	Feuer	57
Panferno	Feuer Kampf	55



© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

Kampf: Lucian - 4. Kampf

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: KÄFER, FINSTERNIS,FEUER, FLUG, EIS



Pantimos beherrscht die Attacke Lichtschild. Sie halbiert den Schaden bei gegnerischen Angriffen – auch wenn das Pokémon gewechselt wird. Dadurch haben alle Pokémon von Lucian im Kampf einen dicken Vorteil gegenüber deinen Pokémon. Zum Glück sind Käfer- und Finsternis-Attacken sehr wirkungsvoll gegen Lucians Pokémon. Bei Bronzong sind dagegen Feuer-Attacken angesagt.

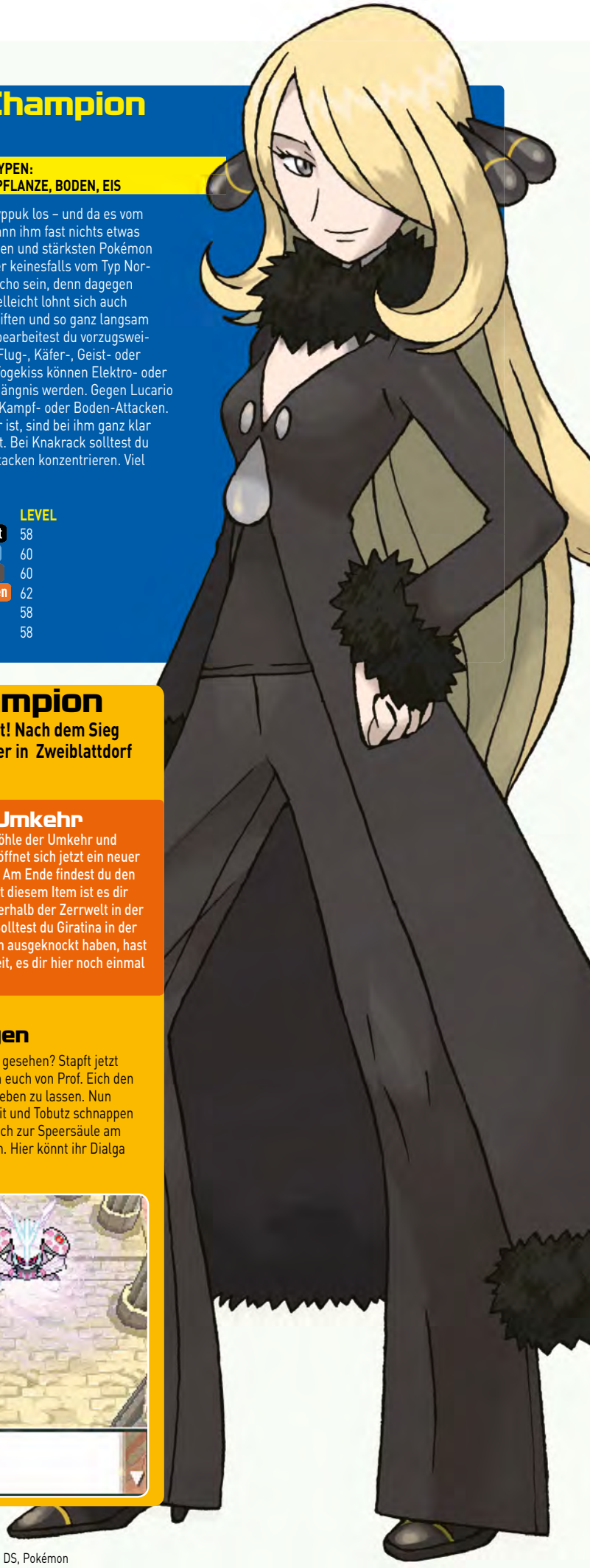
POKÉMON	TYP	LEVEL
Pantimos	Psycho	53
Psiana	Psycho	55
Bronzong	Stahl Psycho	54
Simsala	Psycho	56
Galagladi	Kampf Psycho	59

Kampf: Champion Cynthia

DIE BESTEN ATTACKEN-TYPEN: ELEKTRO, FEUER, FLUG, PFLANZE, BODEN, EIS

Cynthia legt gleich mit Kryppuk los – und da es vom Typ Geist/Finsternis ist, kann ihm fast nichts etwas anhaben. Setze deine besten und stärksten Pokémon ein. Diese dürfen aber keinesfalls vom Typ Normal, Kampf oder Psycho sein, denn dagegen ist Kryppuk immun. Vielleicht lohnt sich auch der Trick, Kryppuk zu vergiften und so ganz langsam zu schwächen. Roserade bearbeitest du vorzugsweise mit Feuer-, Eis-, Gift-, Flug-, Käfer-, Geist- oder Finsternis-Attacken. Für Togekiss können Elektro- oder Kampf-Attacken zum Verhängnis werden. Gegen Lucario helfen am besten Feuer-, Kampf- oder Boden-Attacken. Da Milotic vom Typ Wasser ist, sind bei ihm ganz klar Elektro-Attacken angesagt. Bei Knakrack solltest du dich am besten auf Eis-Attacken konzentrieren. Viel Glück!

POKÉMON	TYP	LEVEL
Kryppuk	Geist Unlicht	58
Togekiss	Normal Flug	60
Lucario	Kampf Stahl	60
Knakrack	Drache Boden	62
Roserade	Pflanze Gift	58
Milotic	Wasser	58



Nach den Top 4 und dem Champion

Wie, das Spiel ist noch nicht zu Ende? Nein, und zwar noch lange nicht! Nach dem Sieg über Cynthia speichert das Spiel und du findest dich in deinem Zimmer in Zweiblattdorf wieder. Von hier aus geht es auf zu neuen Abenteuern!

Zapdos, Lavados, Arktos

Mit dem nationalen PokéDex in der Tasche, beginnen die drei legendären Vögel durch Sinnoh zu reisen. Sie befinden sich auf Level 60 und können geortet werden.

Blizzach-Tempel

Fange Regigigas. Es befindet sich auf Level 1, dem niedrigsten Level, das je ein wildes Pokémon besaß.

Park der Freunde

Wenn du den nationalen PokéDex hast, ist der Weg zum Park der Freunde auf Route 221 frei. Jetzt kannst du Pokémon aus den alten GBA-Editionen auf das DS-Modul übertragen!

Kampfzone

Im Hafen von Blizzach darfst du nun das Boot zur Kampfzone nehmen. Bevor du es betreten kannst, wirst du in einen Kampf mit Volkner und Ignaz verwickelt. Das erste Mal, dass du gegen zwei Top-4-Mitglieder gleichzeitig kämpfst.

Selfe, Vesprit und Tobutz

Tobutz kannst du am See der Kühnheit fangen, Selfe am See der Stärke. Vesprit ist etwas komplizierter. Sprich am See der Wahrheit mit ihm und trage es in deinen PokéDex ein. Danach beginnt es, durch Sinnoh zu reisen.

Cresselia

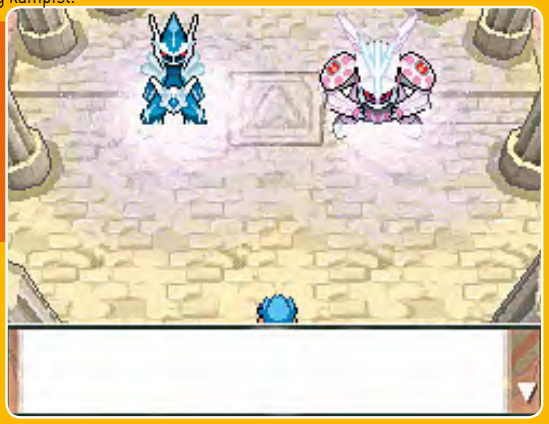
Gehe in Fleetburg zum Haus des Matrosen und sprich mit seiner Mom und ihm. Fahre auf die Vollmondinsel, begegne Cresselia, finde die Lunarfeder und schnappe dir Cresselia, das danach durch Sinnoh reist.

Höhle der Umkehr

Kehre zurück in die Höhle der Umkehr und löse das Puzzle. Hier öffnet sich jetzt ein neuer Eingang zur Zerrwelt. Am Ende findest du den Platinum-Orb. Nur mit diesem Item ist es dir möglich, Giratina außerhalb der Zerrwelt in der Urform zu behalten. Solltest du Giratina in der Zerrwelt unabsichtlich ausgeknockt haben, hast du jetzt die Gelegenheit, es dir hier noch einmal zu schnappen.

Dialga UND Palkia fangen

Ihr habt 210 Pokémon gesehen? Stapft jetzt nach Sandgemme, um euch von Prof. Eich den Nationalen PokéDex geben zu lassen. Nun müsst ihr Selfe, Vesprit und Tobutz schnappen und schon dürft ihr euch zur Speersäule am Kraterberg aufmachen. Hier könnt ihr Dialga UND Palkia fangen.



© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

Die Kampfzone

NINTENDO DS Ihr habt die Top 4 und den Champion besiegt? Glückwunsch! Aber das Spiel ist noch lange nicht zu Ende! Wie bisher in jeder Zusatz-Edition warten jetzt neue Herausforderungen auf euch. In ***Platin*** kehrt die Kampfzone aus ***Smaragd*** zurück und lockt euch mit fünf spannenden Kampf-Kategorien (in ***Smaragd*** waren es sieben). Wer erfolgreich ist, darf sich mit hübschen Bändern schmücken und stolz mit Trophäen winken!

Kampffabrik

Im Laufe des Spiels habt ihr euch sicherlich ein Team aus starken und ausgewählten Pokémon zusammengestellt, das mit jeder Situation zurechtkommt. Auf dem Weg durch die Kampffabrik dürft ihr aber nur geliehene Pokémon einsetzen! Besiegt ihr einen Gegner, könnt ihr euch eines (vorzugsweise das beste) seiner ebenfalls geliehenen Pokémon schnappen und ihm dafür eines eurer ungeliebten zustecken. Die Kampffabrik kennt ihr bereits aus *Smaragd*!

MIET-POKÉMON In der Kampffabrik sind die Pokémon nur geliehen.

Duellturm

Der Duellturm aus *Diamant* und *Perl*! Ob Einzelkampf, Doppelkampf, Multikampf oder Wi-Fi-Kampf, in jedem Fight tretet ihr nacheinander gegen sieben Trainer an. Die Schwierigkeit liegt darin, bis zum Schluss durchzuhalten und als Sieger aus den sieben Kämpfen hervorzugehen. Nach dem 22. Kampf baut sich Palmer mit seinen superstarken Pokémon vor euch auf: Milotic, Regigigas, Heatran, Cresselia ...

AUSDAUERTRAINING Steht ihr 22 Kämpfe hintereinander durch und könnt dann noch Regigigas besiegen?

Kampfarkaden

Hier entscheidet ein riesiges Roulette darüber, welche Vor- oder Nachteile ihr und eure Gegner im Kampf haben werden (z. B. „Vergiftet drei gegnerische Pokémon“ oder „Senkt die KP von drei gegnerischen Pokémon um 20 %“). Ihr selbst dürft das Rad drehen – je geschickter ihr euch anstellt, desto eher landet ihr einen Treffer auf dem richtigen Feld. Es gehört aber natürlich auch ein wenig Glück dazu, um aus dem Kampf-Roulette als Sieger herauszumarschieren.

Kampfsaal

Mit nur einem einzigen Pokémon schlagt ihr euch durch die 49 Kämpfe des Kampfsaals. Vor jedem Kampf dürft ihr euch den Pokémon-Typ aussuchen, gegen den ihr antreten möchtet. Euer Pokémon sollte daher möglichst unterschiedliche Attacken kennen, denn es gibt schließlich insgesamt 16 Typen, gegen die ihr eine effektive Attacke zur Hand haben solltet.

VIELFÄLTIGE HERAUSFORDERUNG Nach und nach tretet ihr gegen alle Pokémon-Typen an.

Kampfpalais

Im Kampfpalais erhaltet ihr Kampfpalais-Punkte, mit denen ihr euer Team heilt oder verbessert. Diese habt ihr dringend nötig, denn nach einem Kampf im Castle könnt ihr eure Pokémon nicht heilen. Stattdessen erhaltet ihr weitere Kampfpalais-Punkte, die ihr wiederum in Heiler oder andere Gegenstände eintauscht. Auch hier müsst ihr sieben Kämpfe in Folge durchstehen.

KEINE HEILUNG Der clevere Einsatz von Heilern ist der Schlüssel zum Erfolg im Kampfpalais.

Nicht erlaubte Pokémon in der Kampfzone

Zu stark, zu schnell, zu mächtig! Die folgenden Pokémon dürft ihr nicht in der Kampfzone einsetzen, denn wo wäre da noch die Herausforderung? Es sind: Mewtu, Mew, Jirachi, Deoxys, Dialga, Palkia, Kyogre, Groudon, Celebi, Ho-oh, Lugia, Heatran, Giratina, Phione, Manaphy, Darkrai, Shaymin, Arceus.

Sinnoh Weltkarte

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

Checkliste

Du willst die bösen Pläne von Team Galaktik durchkreuzen und Liga-Champion werden? Dann gilt es, viele Abenteuer zu bestehen. Einige davon sind freiwillig und müssen nicht unbedingt gemeistert werden. Andere dagegen schon – und genau die findest du in dieser Checkliste. Streiche einfach die Punkte ab, die du bereits erledigt hast! Falls du mal nicht weiterkommst, weißt du genau, wo es „hakt".

Zweiblattdorf
- ☐ Triff deinen Rivalen und folge ihm zur Route 201.

Route 201
- ☐ Triff Professor Eibe und lass dir dein erstes Pokémon geben. Dann kämpfst du gegen deinen Rivalen.

Zweiblattdorf
- ☐ Lass dir von Mom die TURBOTRETER geben.

See der Wahrheit
- ☐ Triff zum ersten Mal auf Zyrus.

Sandgemme
- ☐ Lass dir von Prof. Eibe den PokéDex geben.

Zweiblattdorf
- ☐ Lass dir von Mom das TAGEBUCH geben.
- ☐ Lass dir von der Mom deines Rivalen ein Päckchen geben und bringe es ihrem Sohn in Jubelstadt.

Jubelstadt
- ☐ Triff den Beamten der internationalen Polizei.
- ☐ Triff den Rivalen an der Trainerschule und gib ihm das Päckchen von seiner Mom.
- ☐ Lass dir vom Rivalen den STADTPLAN geben.
- ☐ Erfülle die Aufgaben der Promo-Kampagne und hole dir den POKÉTCH.

Route 203
- ☐ Kämpfe gegen deinen Rivalen.

Erzelingen-Tor
- ☐ Erhalte VM 06 ZERTRÜMMERER von einem Wanderer.

Erzelingen
- ☐ Lass dir im Pokémon-Center das ADRESSBUCH geben.

Erzelingen-Mine
- ☐ Sprich mit Arenaleiter Veit und überzeuge ihn, zur Arena zurückzukehren.

Erzelingen
- ☐ Besiege Arenaleiter Veit (Kohleorden).

Jubelstadt
- ☐ Rette Prof. Eibe vor den Team-Galaktik-Rüpeln.

Verwüsteter Pfad
- ☐ Mit VM 06 ZERTRÜMMERER kommst du durch die Höhle.

Route 205
- ☐ Sprich mit dem kleinen Mädchen, um zu erfahren, dass sein Vater entführt wurde.

Windkraftwerk
- ☐ Besiege den Galaktik-Rüpel vor dem Windkraftwerk.

Flori
- ☐ Besiege die Galaktik-Rüpel in den Auen von Flori, um den K-SCHLÜSSEL für das Windkraftwerk zu erhalten.

Windkraftwerk
- ☐ Öffne die Tür zum Windkraftwerk. Kämpfe gegen Mars.

Ewigenau
- ☐ Lass dir von Cynthia vor dem Gebäude von Team Galaktik VM 01 ZERSCHNEIDER geben.
- ☐ Triff deinen Rivalen und danach Zyrus bei der Statue.
- ☐ Besuche den Fahrradladen, um herauszufinden, wo der Besitzer sich aufhält.
- ☐ Besiege Arenaleiter Silvana (Waldorden).
- ☐ Besiege Jupiter im Team-Galaktik-Gebäude und rette den Besitzer des Fahrradladens.
- ☐ Hole dir zur Belohnung für die Rettung ein FAHRRAD im Fahrradladen ab.
- ☐ Erhalte von Prof. Eibes Assistent den EP-TEILER.

Bizarre Höhle
- ☐ Begleite Mira durch die Höhle.

Route 207
- ☐ Sprich mit dem Assistenten des Professors, um KAMPFFAHNDER und DETEKTOR zu erhalten.

Kraterberg
- ☐ Triff Zyrus.

Route 208
- ☐ Ein junger Mann in der Höhle gibt dir den SPIRITKERN.

Herzhofen
- ☐ Besiege Arenaleiter Lamina (Reliktorden).
- ☐ Kämpfe mit deinem Rivalen.

Route 209
- ☐ Benutze den SPIRITKERN beim zerbrochenen Stein.

Trostu-Ruinen
- ☐ Finde VM 05 AUFLOCKERN.

Turm der Ruhenden
- ☐ Setze VM 05 AUFLOCKERN ein, um dich bis zur Spitze des Turms durchzukämpfen. Von den zwei Ladys erhältst du BANNSTICKER und SCHUTZBAND.

Schleiede
- ☐ Besiege Arenaleiter Hilda (Bergorden).
- ☐ Hilf dem Assistenten des Professors, die Galaktik-Rüpel zu besiegen.
- ☐ Finde VM 02 FLIEGEN im Lagerhaus.

Weideburg
- ☐ Besiege Arenaleiter Marinus (Fennorden).
- ☐ Sprich mit dem Galaktik-Rüpel.
- ☐ Kämpfe gegen den Rivalen auf dem Weg aus der Stadt.

Route 213 (Kühnheitsufer)
- ☐ Verfolge den Galaktik-Rüpel und kämpfe am Eingang zum See der Kühnheit mit ihm.
- ☐ Lass dir von Cynthia den GEHEIMTRANK geben.

Route 210
- ☐ Gib den Enton den GEHEIMTRANK und erhalte von Cynthia den TALISMAN.

Elyses
- ☐ Besiege den Galaktik-Rüpel, der Elyses unsicher macht, und gib Cynthias Oma den TALISMAN.
- ☐ Besiege Zyrus.
- ☐ Erkunde die Ruinen und erhalte von Cynthias Oma VM 03 SURFER.

Route 218
- ☐ Erhalte das PokéDex-Upgrade vom Assistenten des Professors.

Fleetburg
- ☐ Kämpfe gegen den Rivalen auf der Brücke in Fleetburg.

Eiseninsel
- ☐ Erhalte von Urs VM 04 STÄRKE.
- ☐ Besiege den Arenaleiter Adam (Minenorden).
- ☐ Sprich mit deinen Freunden im obersten Stockwerk der Bibliothek.

See der Kühnheit
- ☐ Kämpfe gegen Saturn in der Kühnheitsgrotte.

See der Wahrheit
- ☐ Kämpfe gegen Mars am Kühnheitsufer.

Route 217
- ☐ Finde VM 08 KRAXLER hinter einer der Hütten.

Blizzach
- ☐ Besiege Arenaleiter Frida (Firnorden).

See der Stärke
- ☐ Triff Jupiter und deinen Rivalen.

Schleiede
- ☐ Hebe den Lager-Schlüssel auf, den ein Rüpel vor dem Eingang zur Galakti-Zentrale liegen lässt.

Galakti-Zentrale
- ☐ Betrete das Lagerhaus und suche den G-SCHLÜSSEL.
- ☐ Benutze den G-SCHLÜSSEL, um durch den Haupteingang hineinzugehen.
- ☐ Besiege Zyrus und erhalte den MEISTERBALL.
- ☐ Besiege Saturn.
- ☐ Lass Vesprit, Selfe und Tobutz frei.

Kraterberg
- ☐ Gehe durch die Höhle zur Spitze des Berges.
- ☐ Triff Team Galaktik in der Halle d. Beginns.
- ☐ Besiege Mars und Jupiter im Doppelkampf.
- ☐ Rede mit Cynthia.

Zerrwelt
- ☐ Schicke Vesprit, Selfe und Tobutz in deine Welt zurück.
- ☐ Besiege Zyrus.
- ☐ Schnapp dir die Urform von Giratina.

Sandgemme
- ☐ Statte dem Pokémon-Labor einen Besuch ab.

See der Stärke
- ☐ Schnapp dir Tobutz.

See der Kühnheit
- ☐ Schnapp dir Selfe.

See der Wahrheit
- ☐ Sprich mit Vesprit und speichere es in deinem PokéDex. Danach beginnt es, durch Sinnoh zu reisen. Schnapp es dir.

Sonnewik
- ☐ Sprich mit Arenaleiter Volkner oben im Leuchtturm.
- ☐ Besiege Arenaleiter Volkner (Lichtorden).
- ☐ Erhalte VM 07 KASKADE von Jasmine.

Kraterberg
- ☐ Hol dir den ADAMANT-ORB und den WEISS-ORB.

Pokémon Liga
- ☐ Kämpfe ein letztes Mal gegen deinen Rivalen.
- ☐ Gehe die Siegesstraße entlang, um das Gebäude der Pokémon Liga zu erreichen.

Die Top 4
- ☐ Besiege Herbaro, Teresa, Ignaz, Lucian und Cynthia.

Info

PokéMärkte

Nicht alle Items sind von Anfang an verfügbar. Erst wenn du die entsprechende Anzahl an Orden hast, kannst du sie im PokéMarkt kaufen.

Orden	Items
0 Orden	Gegengift
1-2 Orden	Aufwecker, Feuerheiler, Fluchtseil, Eisheiler, Schutz, Supertrank
3-4 Orden	Superball, Beleber, Superschutz
5-6 Orden	Hyperheiler, Hypertrank, Top-Schutz, Hyperball
7 Orden	Top-Trank
8 Orden	Top-Genesung

Alle Pokémon-Fundorte!

#001 BISASAM

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Startpokemon	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-

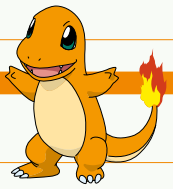
#002 BISAKNOSP

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-

#003 BISAFLOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-

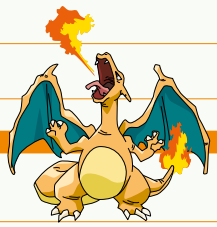
#004 GLUMANDA



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Startpokemon	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-

#005 GLUTEXO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-



#006 GLURAK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-

#007 SCHIGGY

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Startpokemon	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-

#008 SCHILLOK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-

#009 TURTOK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Tausch	-

#010 RAUPY

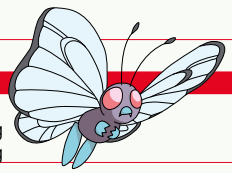
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Vertania Wald, Musterbuschwald, Route 25	Häufig
Diamant/Perl:	Route 204 (Süden)*	Selten
Platin:	Route 204, Ewigwald*	Selten

*Voraussetzung: Feuerrot im GBA-Schacht

#011 SAFCON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/ Blattgrün:	Vertania Wald, Musterbuschwald, Route 25	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Ewigwald*	Selten

*Voraussetzung: Feuerrot im GBA-Schacht



#012 SMETTBO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	-

#013 HORNLIU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Vertania Wald, Musterbuschwald, Route 25	Häufig
Diamant/Perl:	Route 204 (Süden)*	Selten
Platin:	Route 204, Ewigwald*	Selten

*Voraussetzung: Blattgrün im GBA-Schacht

#014 KOKUNA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Vertania Wald, Musterbuschwald, Route 25	Häufig
Diamant/Perl:	Route 204 (Süden)*	Selten
Platin:	Route 204, Ewigwald*	Selten

*Voraussetzung: Blattgrün im GBA-Schacht

#015 BIBOR

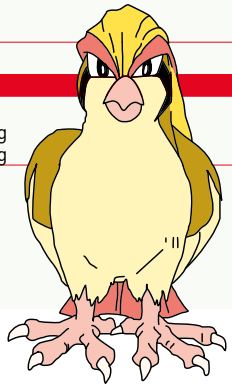
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	-

#016 TAUBSI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Route 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 25, Vertania Wald, Bundbrücke, Eiland-5-Weide, Beerenforst	Selten
Diamant/Perl:	Route 229	Schwarm
Platin:	Route 229	Wenige

#017 TAUBOGA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot:	Route 13, 14, 15, Bundbrücke, Eiland-5-Weide	Wenige
Blattgrün:	Route 1, 2 ,3 ,5, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 25, Vertania Wald, Bundbrücke, Beerenforst, Eiland-5-Weide	Wenige
Diamant/ Perl/Platin:	Entwicklung	-



#018 TAUBOSS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	-
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	-

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

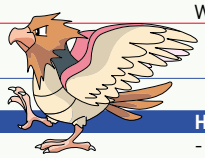
Ihr sucht ein bestimmtes Pokémon? Dann werdet ihr hier fündig! Wir haben die Fundorte von Rubin, Smaragd, Saphir, Feuerrot, Blattgrün, Diamant, Perl und Platin zusammengefasst!

#019 RATTFRATZ

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Route 1, 2, 4, 9, 17, 18, 22 Pokémon-Haus	Häufig
Diamant/Perl:	Route 225, 226	Häufig
Platin:	Route 225, 226	Selten

#020 RATTIKARL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Route 17, 18, Pokémon-Haus	Wenige
Diamant/Perl:	Route 225, 226	Häufig
Platin:	Route 225, 226	Wenige



#021 HABITAK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Route 3, 4, 9, 19, 11, 17, 18, 22, 23, Kap Kante, Schatzgestade, Wasserweg, Glutberg, Glühweg, Schluchteingang, Ruinental	Häufig
Diamant/Perl:	Route 225, 226	Häufig
Platin:	Route 225	Selten

#022 IBITAK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot/Blattgrün:	Route 17, 18, 23, Glühweg, Glutberg, Schatzgestade, Kap Kante, Wasserweg, Ruinental, Schluchteingang	Selten
Diamant/Perl:	Route 225, 226, 227, Kahlberg	Häufig
Platin:	Route 225, 226, 227, Kahlberg	Wenige

#023 RETTAN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot:	Route 4, 8, 9, 10, 11, 12, 23	Häufig
Blattgrün:	Tausch	-
Diamant/Perl/Platin:	Route 212 (Süden)*	Häufig

*Voraussetzung: Feuerrot im GBA-Schacht

#024 ARBOK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	-
Feuerrot:	Route 23, Siegesstraße	Häufig
Blattgrün:	Tausch	-
Diamant/Perl/Platin	Safarizone*	Häufig

*Voraussetzung: Feuerrot im GBA-Schacht

#025 PIKACHU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone (Südwest/Südost)	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Vertania Wald, Kraftwerk	Selten
Diamant/Perl:	Trophäengarten	Häufig
Platin:	Trophäengarten	Wenige

#026 RAICHU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Donnerstein

#027 SANDAN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 113	Selten
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Route 4, 8, 9, 10, 11, 22, 23	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Bizarre Höhle*	Selten

* Voraussetzung: Blattgrün im GBA-Schacht

#028 SANDAMER

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Route 23, Siegesstraße	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 228*	Selten

* Voraussetzung: Feuerrot im GBA-Schacht

#029 NIDORAN (W)

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Route 3, Safarizone	Selten
Blattgrün:	Route 3, Safarizone	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 201*	Selten

* PokéRadar benutzen!

#030 NIDORINA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Safarizone	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 221, See der Kühnheit*	Selten

* PokéRadar benutzen!

#031 NIDOQUEEN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Mondstein

#032 NIDORAN (M)

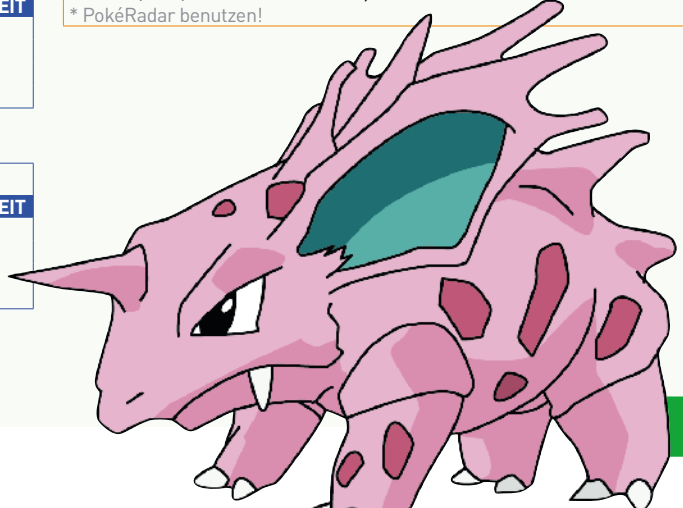
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Route 3, Safarizone	Häufig
Blattgrün:	Route 3, Safarizone	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 201*	–

* PokéRadar benutzen!

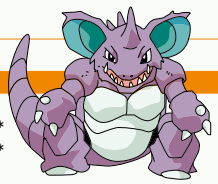
#033 NIDORINO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 3, Safarizone	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 221, See der Kühnheit*	Selten

* PokéRadar benutzen!



#034 NIDOKING



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Mondstein

#035 PIEPI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Mondberg	Selten
Diamant/Perl:	Kraterberg, Pokémon-Haus	Häufig
Platin:	Kraterberg, Trophäengarten	Wenige

#036 PIXI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

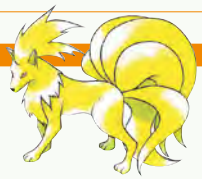
* Notwendig: Mondstein

#037 VULPIX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Pyroberg (Gras)	Häufig
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Route 7, 8, Pokémon-Haus	Selten
Diamant/Perl:	Route 209*	Selten
Platin:	Route 209, 214*	–

* Voraussetzung: Blattgrün im GBA-Schacht

#038 VULNONA



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Feuerstein

#039 PUMMELUFF

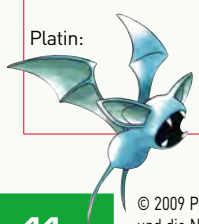
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 115	Wenige
Feuerrot/ Blattgrün:	Route 3	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Trophäengarten	Wenige

#040 KNUDDELUFF

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/ Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Mondstein

#041 ZUBAT



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Urzeithöhle, Tiefseehöhle, Granithöhle, Meteorfälle, Küstenhöhle, Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Eiskaskadenhöhle, Verlorene Höhle, Seeschauminseln, Siegesstraße, Felstunnel, Mondberg	Häufig
Diamant/Perl:	Tagsüber: Turm der Ruhenden, Kraterberg, Eiseninsel, Bizarre Höhle, Erzelingen Tor, Erzelingen Mine; Nachts: Route 203, 204, 206, 207, 208, 209, 211, 216, 217, See der Stärke (Umgebung)	Häufig
Platin:	Tagsüber: Verwüsteter Pfad, Erzelingen Tor, Erzelingen Mine, Bizarre Höhle, Turm der Ruhenden, Eiseninsel, Kraterberg; Nachts: Route 203, 204, 206, 207, 208, 209, 211, 214, 216	Häufig

#042 GOLBAT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Urzeithöhle, Meteorfälle, Himmelturm, Küstenhöhle, Tiefseehöhle, Siegesstraße	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle, Eiskaskadenhöhle, Verlorene Höhle, Seeschauminseln, Siegesstraße	Selten
Diamant/Perl:	Tagsüber: Kahlberg, Turm der Ruhenden, Siegesstraße, Höhle der Umkehr, Blizzach Tempel, Erzelingen Tor, Kraterberg, Eiseninsel; Nachts: Route 227	Häufig
Platin:	Tagsüber: Turm der Ruhenden, Kraterberg, Eiseninsel, Erzelingen Tor, Siegeststraße, Kahlberg, Blizzach Tempel, Höhle der Umkehr, Scheidequelle; Nachts: Route 227	Wenige

#043 MYRAPLA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 110, 117, 119, 120, 121, 123, Safarizone	Häufig
Feuerrot:	Route 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24, 25, Kap Kante, Wasserweg, Beerenforst, Bundbrücke,	Häufig
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 229, 230	Häufig
Platin:	Nachts: Route 224, 230	Wenige

#044 DUFLOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 121, 123, Safarizone	Wenige
Feuerrot:	Route 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24, 25, Kap Kante, Wasserweg, Bundbrücke, Beerenforst	Häufig
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 224, 229, 230	Häufig
Platin:	Route 224, 230	Selten

#045 GIFLOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot:	Entwicklung*	–
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Blattstein

#046 PARAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Mondberg, Safarizone	Häufig
Diamant/Perl:	Safarizone	Selten
Platin:	Safarizone	Wenige

#047 PARASEK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle, Safarizone	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#048 BLUZUK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 12, 13, 14, 15, Beerenforst, Bundbrücke, Safarizone	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 229*	Selten

* PokéRadar benutzen!

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

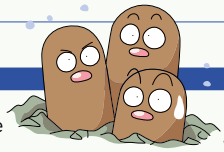
#049 OMOT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Beerenforst, Safarizone	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 229*	Selten

* PokéRadar benutzen!

#050 DIGDA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Digdas Höhle	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 228	Selten



#051 DIGDRI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Digdas Höhle	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 228	Wenige

#052 MAUZI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 5, 6, 7, 8, Kap Kante, Bundbrücke, Schluchteingang, Eiland-5-Weide, Glühweg, Ruinental, Schatzgestade, Wassertal	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Trophäengarten	Selten

#053 SNOBILIKAT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Bundbrücke, Eiland-5-Weide, Glühweg, Kap Kante, Ruinental, Schluchteingang, Wasserweg, Schatzgestade	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#054 ENTON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone (Wasser)	–
Feuerrot:	Route 4, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, Kap Kante, Glutberg, Ruinental, Schatzgestade, Bundbrücke, Glühweg, Azuria City, Eiland 4, Gedenksäule, Tanibo Ruinen, Wasserweg, Eiland-5-Weide, Eiskaskadenhöhle, Fuchsania City, Seeschauminseln, Azuria Höhle, Wasserirrgarten, Ferienparadies, Vertania City, Fern-Eiland, Prismania City, Schluchteingang, Safarizone,	Häufig
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 203, 204, 205, 208, 209, 210, 212, 214, Zweiblattdorf, See der Stärke, Safarizone (Wasser), See der Wahrheit, Ewigenau, Erzelingen Tor, See der Kühnheit	Häufig
Platin:	Route 203, 204, 205, 208, 209, 210 (Norden), 212, 214, 225, Zweiblattdorf, Ewigenau, Elyses, Verwüsteter Pfad, Erzelingen Tor, See der Wahrheit, See der Kühnheit, See der Stärke, Erholungsgebiet (Wasser)	Häufig

#055 ENTORON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone (Wasser)	–
Feuerrot:	Azuria-Höhle, Beerenforst (Wasser), Seeschauminseln, Kap Kante	Wenige
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 203, 204, 205, 208, 209, 210, 212, 214, 225, 226, 230, Zweiblattdorf, Elyses, Ewigenau, See der Wahrheit, Erzelingen Tor, See der Kühnheit, See der Stärke, Frühlingspfad, Erholungsgebiet, Safarizone (Wasser)	Selten
Platin:	Route 203, 204, 205 (Norden), 208, 209, 210 (Norden), 212, 214, 225, Zweiblattdorf, Ewigenau, Elyses, Verwüsteter Pfad, Erzelingen Tor, See der Wahrheit, See der Kühnheit, See der Stärke, Scheidequelle, Erholungsgebiet (Wasser)	Selten

#056 MENKI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 3, 4, 22, 23, Felstunnel	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 225, 226*	Selten

* PokéRadar benutzen!

#057 RASAFF

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 23, Azuria-Höhle, Siegesstraße	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Route 225, 226*	Selten

* PokéRadar benutzen!

#058 FUKANO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Route 7, 8, Pokémon-Haus	Wenige
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 201, 202*	Selten

* Voraussetzung: Feuerrot im GBA-Schacht

#059 ARKANI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Entwicklung*	–
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Feuerstein

#060 QUAPSEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 6, 22, 23, 25, Eiland 4, Fuchsania City, Vertania City, Beerenforst, Kap Kante, Azuria-Höhle, Eiskaskaden-Höhle, Ruinental, Safarizone	Häufig
Diamant/Perl:	Route 225, 227, 228*	Selten
Platin:	Route 227, 228 (Wasser)	Häufig

* Mit Profi-Angel fischen!

#061 QUAPUTZI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 6, 22, 23, 25, Eiland 4, Vertania, Kap Kante, Azuria-Höhle, Eiskaskaden-Höhle, Ruinental	Selten
Diamant/Perl:	Route 225, 227, 228*	Selten
Platin:	Route 227, 228 (Wasser)	Häufig

* Mit Profi-Angel fischen!

#062 QUAPPO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Wasserstein

#063 ABRA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Granithöhle	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Route 24, 25	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 203, 215	Selten

#064 KADABRA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle	Selten
Diamant/Perl:	Route 215, Siegesstraße	Häufig
Platin:	Route 215	Wenige

#065 SIMSALA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch

#066 MACHOLLO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 112, Feuriger Pfad, Steilpass	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Glutberg, Felstunnel, Siegesstraße	Häufig
Diamant/Perl:	Route 207, 208, 210, Kraterberg	Häufig
Platin:	Route 206, 207, 210 (Norden), 211 (Osten), Kraterberg	Häufig

#067 MASCHOK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle, Glutberg, Siegesstraße	Wenige
Diamant/Perl:	Route 210, 211, 216, 225, 226, Kahlberg, Kraterberg, See der Stärke, Siegesstraße	Häufig
Platin:	Route 210 (Norden), 211 (Osten), 225, 226, Kraterberg	Wenige

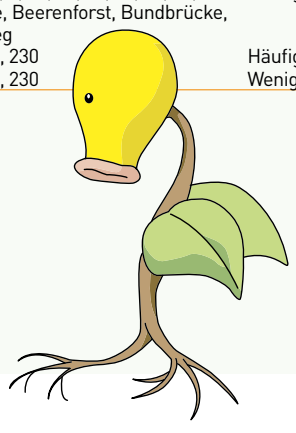
#068 MACHOMEI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

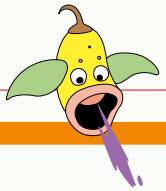
* Nur durch Tausch

#069 KNOFENSA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Route 5, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 24, 25, Kap Kante, Beerenforst, Bundbrücke, Wasserweg	Häufig
Diamant/Perl:	Route 229, 230	Häufig
Platin:	Route 224, 230	Wenige

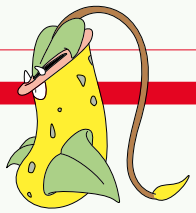


#070 ULTRIGARIA



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Route 12, 13, 14, 15, Beerenforst, Kap Kante, Bundbrücke, Wasserweg	Selten
Diamant/Perl:	Route 224, 229, 230	Häufig
Platin:	Route 224, 230	Selten

#071 SARZENIA



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Blattstein

#072 TENTACHA

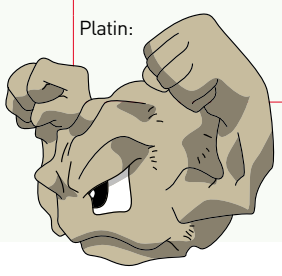
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 103, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 115, 118, 119, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, Faustauhaven, Prachtpolis City, Seegrasulb City, Moosbach City, Flossbrunn, Graphitport City, Tiefseehöhle, Küstenhöhle	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Route 4, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 21, 24, Wasserirrgarten, Tanibo-Ruinen, Bundbrücke, Beerenforst, Gedenksäule, Orania City, Ferienparadies, Eiskaskadenhöhle, Glühweg, Schatzgestade, Glutberg, Eiland 6, Prismania City, Eiland-5-Weide	Häufig
Diamant/Perl:	Route 205, 213, 218, 219, 220, 221, 222, Windkraftwerk, Feuriohütte, Eiseninsel, Fleetburg, Weideburg	Häufig
Platin:	Route 205 (Süden), 212 (Süden), 213, 218, 219, 220, 221, 222, Weideburg, Fleetburg, Sonnewik, Windkraftwerk, Feuriohütte, Eiseninsel (Wasser)	Häufig

#073 TENTOXA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Schiffswrack	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Eiland 1, Eiland 5, Eiland-5-Weide, Bundbrücke, Tanibo, Ruinen, Ferneiland, Gedenksäule, Schatzgestade, Eiskaskadenhöhle, Glühweg, Ferienparadies	Selten
Diamant/Perl:	Route 205, 213, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 226, 230 , Windkraftwerk , Fleetburg, Sonnewik, Eiseninsel, Feuriohütte, Weideburg City (Wasser)	Häufig
Platin:	Route 205 (Süden), 212 (Süden), 213, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 226, 230 , Windkraftwerk , Fleetburg, Sonnewik, Eiseninsel, Feuriohütte, Weideburg City, Pokémon-Liga	Häufig

#074 KLEINSTEIN

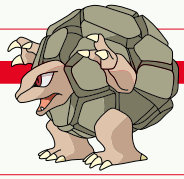
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 111, 114, Granithöhle, Safarizone, Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Siegesstraße, Azuria-Höhle, Glutberg, Glühweg, Eiland 7, Mondberg, Felstunnel	Häufig
Diamant/Perl:	Route 206, 207, 210, 211, 214, 215, Ruinenmaniac-Höhle, See der Kühnheit, Eiseninsel, Erzelingen Tor, Erzelingen Mine, Kahlberg, Kraterberg	Häufig
Platin:	Route 206, 207, 210, 214, Ruinenmaniac-Höhle, Bizarre Höhle, Eiseninsel, Erzelingen Tor, Erzelingen Mine, Kahlberg, Kraterberg	Häufig



© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

#075 GEOROK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle, Glühweg, Glutberg	Häufig
Diamant/Perl:	Route 211, 214, 216, 227, See der Kühnheit, Kraterberg, Kahlberg, Siegesstraße, Eiseninsel, Blizzach-Tempel	Häufig
Platin:	Route 211 (Osten), 214, 216, 225, 226, 227, Kraterberg, Scheidequelle, Kahlberg, Siegesstraße, Eiseninsel	Wenige



#076 GEOWAZ

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

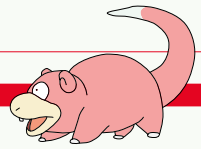
* Nur durch Tausch

#077 PONITA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Glühweg, Glutberg	Häufig
Diamant/Perl:	Route 206, 210, 211,214, 215	Häufig
Platin:	Route 206, 207, 210 (Süden)	Wenige

#078 GALOPPA

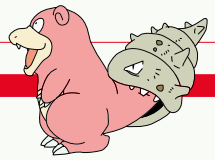
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Glühweg, Glutberg	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#079 FLEGMON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Route 4, 6, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 25, M.S. Anne, Schluchteingang, Ruinental, Trainerturm, Bundbrücke, Kap Kante, Tanibo-Ruinen, Beerenforst, Fuchsania City, Glühweg, Seeschauminseln, Azuria City, Schatzgestade, Wasserweg, Eiland-5-Weide, Eiskaskadenhöhle, Vertania City, Prismania City, Eiland 4, Zinnoberinsel, Azuria-Höhle, Safarizone, Lavandia, Eiland 1, Ruinental, Schatzgestade, Alabastia, Wasserirrgarten, Fernieland, Gedenksäule, Ferienparadies	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 205*	Selten

* Voraussetzung: PokéRadar



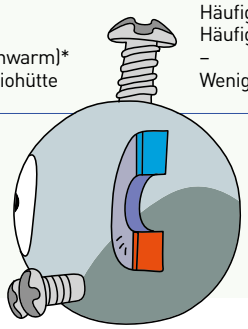
#080 LAHMUS

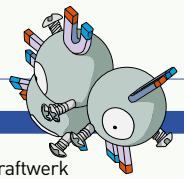
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/ Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Seeschauminseln, Kap Kante, Azuria-Höhle, Beerenforst, Zinnoberinsel	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#081 MAGNETILO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Neu Malvenfroh	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Kraftwerk	Häufig
Diamant/Perl:	Feuriohütte (Schwarm)*	–
Platin:	Route 222, Feuriohütte	Wenige

* Voraussetzung: NationalDex





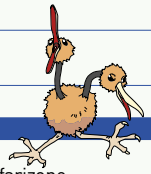
#082 MAGNETON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Neu Malvenfroh	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle, Kraftwerk	Wenige
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Route 222, Siegesstraße	Wenige

#083 PORENTA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Orania City*	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 221 (Schwarm)**	–

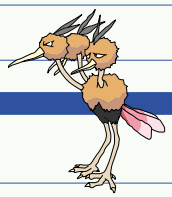
* Tausch mit Habitak
** Voraussetzung: NationalDex



#084 DODU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Route 16, 17, 18, Safarizone	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 201 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex



#085 DODRI

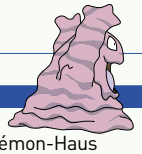
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#086 JUROB

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Eiskaskadenhöhle, Seeschauminseln	Häufig
Diamant:	Route 226, 230 (Wasser)	Häufig
Perl:	Tausch	–
Platin:	Jugong züchten	

#087 JUGONG

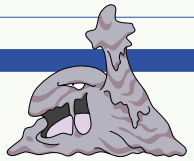
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Eiskaskadenhöhle, Seeschauminseln	Selten
Diamant:	Route 226, 230 (Wasser)	Selten
Perl:	Tausch	–
Platin:	Siegesstraße (Wasser)	Wenige



#088 SLEIMA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Feuriger Pfad	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Prismania City, Pokémon-Haus	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 212*	Selten

* PokéRadar benutzen!



#089 SLEIMOK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot:	Entwicklung	–
Blattgrün:	Pokémon-Haus	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#090 MUSCHAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Route 25, Eiland 1, Alabastia, Zinnoberinsel, Lavandia, Eiskaskadenhöhle, M.S. Anne	Selten
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 205, Windkraftwerk, Feuriohütte*	Selten

*Mit Profi-Angel fischen

#091 AUSTOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Entwicklung*	–
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Wasserstein

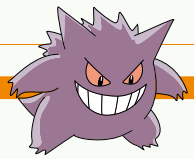
#092 NEBULAK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Verlorene Höhle, Pokémon Turm	Häufig
Diamant/Perl:	Turm der Ruhenden, Alte Villa	Häufig
Platin:	Ewigwald, (Nacht), Alte Villa, Turm der Ruhenden, Höhle der Umkehr	Häufig

#093 ALPOLLO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Verlorene Höhle, Pokémon Turm	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Höhle der Umkehr*	Häufig

* Voraussetzung: Rubin, Saphir, Smaragd, Feuerrot oder Blattgrün im GBA-Schacht



#094 GENGAR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Alte Villa**	Selten

* Nur durch Tausch

** Voraussetzung: Rubin, Saphir, Smaragd, Feuerrot oder Blattgrün im GBA-Schacht

#095 ONIX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Felstunnel, Siegesstraße	–
Diamant/Perl:	Erzelingen Mine, Eiseninsel, Siegesstraße, Kahlberg, Blizzach-Tempel	Häufig
Platin:	Erzelingen Mine, Eiseninsel, Siegesstraße, Bizarre Höhle	Wenige

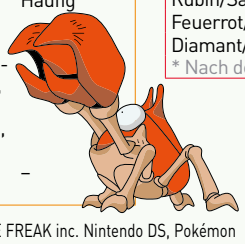
#096 TRAUMATO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 11, Beerenforst	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 215 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#097 HYPNO

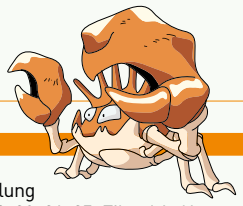
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Beerenforst	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#098 KRABBY

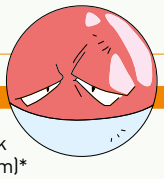
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Route 4, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 24, 25, Azuria City, Lavandia, Zinnoberinsel, Alabastia, Seeschauminseln	Häufig
Blattgrün:	Route 4, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 24, 25, Eiland 1, Glühweg, Azuria City, Eiland-5-Weide, Grüner Pfad, Bundbrücke, Ferneiland, Zinnoberinsel, Ferienparadies, Lavandia, Gedenksäule, Alabastia, Eiskaskadenhöhle, Tanibo-Ruinen, Seeschauminseln, M.S. Anne, Wasserirrgarten, Wasserweg	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 226 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex



#099 KINGLER

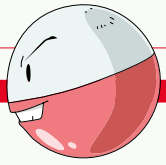
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Entwicklung	–
Blattgrün:	Route 19, 20, 21, 25, Eiland 1, Alabastia, Bundbrücke, Eiland-5-Weide, Gedenksäule, Ferneiland, Ferienparadies, Tanibo-Ruinen, Trainerturm, Schatzgestade, Wasserweg, Wasserirrgarten	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#100 VOLTOBAL

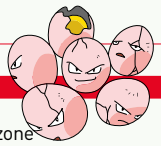
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Neu Malvenfroh	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Route 10, Kraftwerk	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 218 (Schwarm)*	–

*Voraussetzung: NationalDex



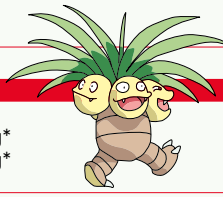
#101 LEKTROBAL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Neu Malvenfroh	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#102 OWEI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Beerenforst, Safarizone	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten



#103 KOKOWEI

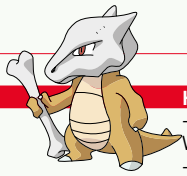
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Blattstein

#104 TRAGOSSO

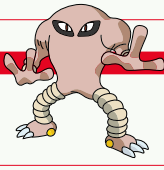
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Pokémonturm	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Route 203 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex



#105 KNOGGA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Siegesstraße	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#106 KICKLEE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Saffronia City*	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

* Nach dem Sieg im Karate-Dojo

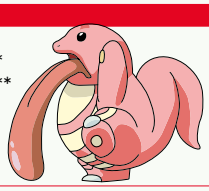
#107 NOCKCHAN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Saffronia City*	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

* Nach dem Sieg im Karate-Dojo

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

#108 SCHLURP



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Route 18 (Tor)*	Nur eines
Blattgrün:	Route 18 (Tor)**	Nur eines
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Route 215	Wenige

* Tausch gegen Entoron
** Tausch gegen Lahmus

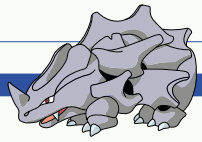
#109 SMOGON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Feuriger Pfad	–
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria City, Pokémon-Haus	Selten
Diamant/Perl:	Zucht (Smogmog)	–
Platin:	Kahlberg	Selten

#110 SMOGMOG

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot:	Pokémon-Haus	Selten
Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 228, Kahlberg	Häufig

#111 RIHORN



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Safarizone	Häufig
Diamant/Perl:	Route 227, Kahlberg	Häufig
Platin:	Route 214, 227, Siegesstraße, Kahlberg	Wenige

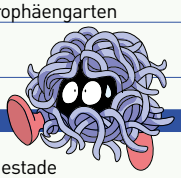
#112 RIZEROS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl:	Route 227, 228, Kahlberg	Häufig
Platin:	Route 228, Siegesstraße, Kahlberg	Wenige

#113 CHANEIRA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Safarizone	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 209, 210, Trophäengarten	Selten

#114 TANGELA



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 21, Schatzgestade	Häufig
Diamant/Perl:	Tausch	–
Platin:	Safarizone	Wenige

#115 KANGAMA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Safarizone	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#116 SEEPER

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 132, 133, 134	Selten
Feuerrot:	Route 4, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 24, 25, Seeschauminseln, Azuria City, Zinnoberinsel, Lavandia, Eiland 1, Alabastia, Beerenforst, Bundbrücke, Kap Kante, Eiland-5-Weide, Grüner Pfad, Ferienparadies, Eiskaskadenhöhle, Glühweg, Gedenksäule, Ferneiland, Tanibo-Ruinen, Trainer-Turm, Schatzgestade, M.S. Anne, Wasserirrgarten, Wasserweg	Häufig
Blattgrün:	Route 4, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 24, 25, Lavandia, Eiland 1, Zinnoberinsel, Azuria City, Alabastia, Seeschauminseln, M.S. Anne	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 226*	Häufig

*Mit Profi-Angel fischen!

#117 SEEMON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot:	Route 19, 20, 21, 24, 25, Azuria City, Zinnoberinsel, Lavandia, Eiland 1, Alabastia, Beerenforst, Bundbrücke, Kap Kante, Eiland-5-Weide, Grüner Pfad, Ferienparadies, Eiskaskadenhöhle, Glühweg, Gedenksäule, Ferneiland, Ruinental, Seeschauminseln, M.S. Anne, Tanibo-Ruinen, Trainerturm, Schatzgestade, Wasserirrgarten, Wasserweg	Häufig
Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 226*	Häufig

* Mit Super-Angel fischen!

#118 GOLDINI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 102, 111, 114, 117, 120, Blütenburg City, Siegesstraße, Meteor-Fälle, Safarizone	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Route 6, 22, 23, 25, Fuchsania City, Eiland 5, Vertania City, Beerenforst, Kap Kante, Azuria-Höhle, Safarizone, Eiskaskadenhöhle, Ruinental	Häufig
Diamant/Perl:	Route 203, 204, 209, 212, 214, Zweiblattdorf, See der Stärke, See der Wahrheit, See der Kühnheit, Erholungsgebiet, Frühlingspfad*	Häufig
Platin:	Route 203, 204, 208, 209, 212, 214, 229, Elyses. Scheidequelle, Zweiblattdorf, See der Stärke, See der Wahrheit, See der Kühnheit, Erholungsgebiet, Frühlingspfad*	Häufig

* Mit Profi-Angel fischen!

#119 GOLKING

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Beerenforst, Fuchsania City, Safarizone	Selten
Diamant/Perl:	Route 203, 204, 209, 212, 214, Zweiblattdorf, See der Kühnheit, See der Wahrheit, See der Stärke, Frühlingspfad, Erholungsgebiet, Scheidequelle, Elyses*	Häufig

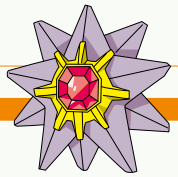
* Mit Super-Angel fischen!

#120 STERNDU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Seegrasulb City	Selten
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Route 25, Zinnoberinsel, Lavandia, Eiland 1, Alabastia, Eiskaskadenhöhle, M.S. Anne	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Fleetburg, Sonnewik*	Häufig

* Mit Super-Angel fischen!

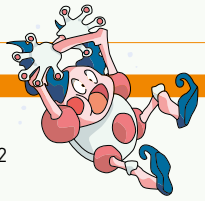
#121 STARMIE



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Wasserstein

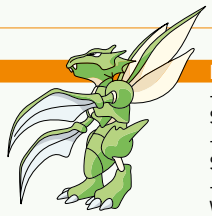
#122 PANTIMOS



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 3*	–
Diamant:	Route 218, 222	Häufig
Perl:	Entwicklung	
Platin:	Route 218	Häufig

* Tausch gegen Abra

#123 SICHLOR



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Safarizone	Selten
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Route 229	Selten
Perl:	Tausch	–
Platin:	Route 210, 215	Wenige

#124 ROSSANA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria City*	Selten
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Blizzach-Tempel	Wenige

* Tausch gegen Quaputzi

#125 ELEKTEK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Kraftwerk	Selten
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Route 222	Häufig

#126 MAGMAR

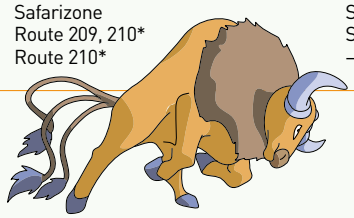
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Glutberg	Selten
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Feuriohütte	–

#127 PINSIR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Selten
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Safarizone	Selten
Diamant:	Tausch	–
Perl/Platin:	Route 229 (Schwarm)*	–

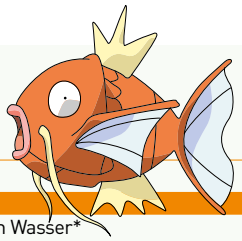
* Voraussetzung: NationalDex

#128 TAUROSS



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Safarizone	Selten
Diamant/Perl:	Route 209, 210*	Selten
Platin:	Route 210*	–

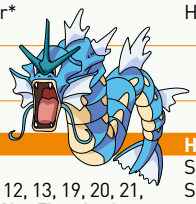
* PokéRadar benutzen!



#129 KARPADOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Überall im Wasser*	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Überall im Wasser*	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Überall im Wasser*	Häufig

* Mit Angel fischen!



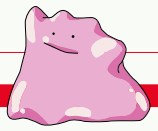
#130 GARADOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Xeneroville	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Route 4, 6, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 22, 23, 25, Azuria City, Zinnoberinsel, Eiland 4, Kap Kante, Alabastia, Fuchsania City, Tanibo-Ruinen, Vertania City, Eiland 1, Lavandia, Beerenforst, Eiland-5-Weide, Bundbrücke, Azuria-Höhle, Grüner Pfad, Ferienparadies, Eiskaskadenhöhle, Glühweg, Gedenksäule, Ferneiland, Ruinental, Safarizone, Seeschauminseln, M.S. Anne, Trainerturm, Schatzgestade, Wasserirrgarten, Wasserweg	Selten
Diamant/PerlPlatin:	Überall im Wasser*	Häufig

* Mit Super-Angel fischen!

#131 LAPRAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Eiskaskadenhöhle	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Siegesstraße	Selten



#132 DITTO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 13, 14, 15, Azuria-Höhle, Pokémon-Haus	Selten
Diamant/Perl:	Route 218*	Selten
Platin:	Trophäengarten	Selten

* PokéRadar benutzen!

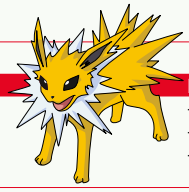
#133 EVOLI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Prismania City (Villa)	Nur eines
Diamant/Perl:	Trophäengarten	Selten
Platin:	Herzhofen (von Lana), Trophäengarten	Selten

#134 AQUANA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Wasserstein



#135 BLITZA

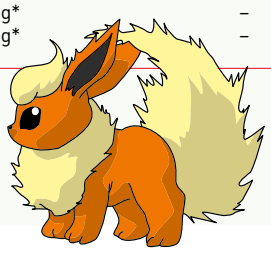
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Donnerstein

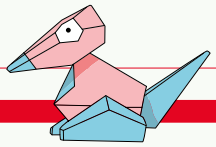
#136 FLAMARA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Feuerstein

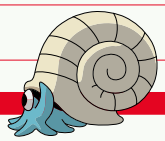


© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.



#137 PORYGON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Prismania City (Spielhalle, für 9.999 Münzen)	–
Blattgrün:	Prismania City (Spielhalle, für 6.500 Münzen)	–
Diamant/Perl:	Trophäengarten	Selten
Platin:	Schleiede	-



#138 AMONITAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Aus Helix-Fossil wiederbeleben	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Aus Helix-Fossil wiederbeleben	Nur eines

#139 AMOROSO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#140 KABUTO

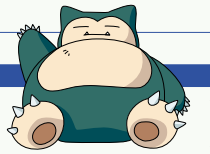
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Aus Dom-Fossil wiederbeleben	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Aus Dom-Fossil wiederbeleben	Nur eines

#141 KABUTOPS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#142 AERODACTYL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Aus Altbernstein wiederbeleben	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Aus Altbernstein wiederbeleben	Nur eines



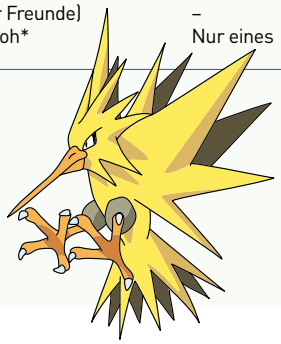
#143 RELAXO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Route 12, 16	Nur zwei
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#144 ARKTOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Seeschauminseln	Nur eines
Diamant/Perl:	Tausch (Park der Freunde)	–
Platin:	Irgendwo in Sinnoh*	Nur eines

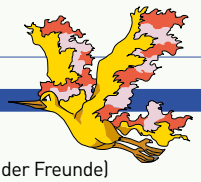
*Nach Erhalt des National-Dex



#145 ZAPDOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Kraftwerk	Nur eines
Diamant/Perl:	Tausch (Park der Freunde)	–
Platin:	Irgendwo in Sinnoh*	Nur eines

*Nach Erhalt des National-Dex



#146 LAVADOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Glutberg	Nur eines
Diamant/Perl:	Tausch (Park der Freunde)	–
Platin:	Irgendwo in Sinnoh*	Nur eines

*Nach Erhalt des National-Dex

#147 DRATINI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Safarizone	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Kraterberg (Wasserfall)*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

#148 DRAGONIR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Safarizone	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Kraterberg (Wasserfall)*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

#149 DRAGORAN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#150 MEWTU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#151 MEW

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Insel*	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: besonderes Item von einem Nintendo-Event

#152 ENDIVIE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Professor Birk*	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: HoennDex komplett

#153 LORBLATT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#154 MEGANIE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#155 FEURIGEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Professor Birk*	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: HoennDex komplett

#156 IGELAVAR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#157 TORNUPTO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#158 KARNIMANI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Professor Birk*	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: HoennDex komplett

#159 TYRACROC

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#160 IMPERGATOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#161 WIESOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Eiland-5-Weide, Schluchteingang, Wasserweg	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 202*	Selten

* PokéRadar benutzen!

#162 WIESENIOR

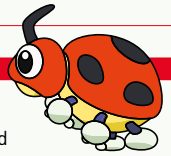
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#163 HOOTHOOT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 210, 211, Safarizone (nachts)	Häufig
Platin:	Route 205 (Norden), 210, 211 (Westen), Ewigwald, Großmoor (nachts)	–

#164 NOCTUH

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 210, 211, 216, 217, See der Wahrheit, Kraterberg, Safarizone, See der Stärke, Höhle der Umkehr (Nachts)	Häufig
Platin:	Route 210, 211 (Westen), Großmoor, Kraterberg (Spitze, nachts)	–



#165 LEDYBA

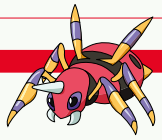
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Musterbuschwald	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Zucht (Ledian)	–

#166 LEDIAN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 229 (morgens)	Selten

#167 WEBARAK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Musterbuschwald	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Zucht (Ariados)	Selten

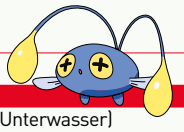


#168 ARIADOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 229 (nachts)	Selten

#169 IKSBAT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#170 LAMPI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 124, 126 (Unterwasser)	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 220*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

#171 LANTURN

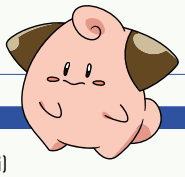
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 220*	Selten
Platin:	Entwicklung	-

* Mit Super-Angel fischen!

#172 PICHU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Zucht (Pikachu/Raichu)	–
Feuerrot/Blattgrün:	Zucht (Pikachu/Raichu)	–
Diamant/Perl/Platin:	Trophäengarten	Häufig

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.



#173 PII

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Zucht (Piepi/Pixi)	–
Diamant/Perl/Platin:	Kraterberg, Trophäengarten	Häufig

#174 FLUFFELUFF

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Zucht (Pummeluff/Knuddeluff)	–
Feuerrot/Blattgrün:	Zucht (Pummeluff/Knuddeluff)	–
Diamant/Perl/Platin:	Trophäengarten	Selten

#175 TOGEPI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Wasserweg*	–
Diamant/Perl:	Von Cynthia*, Route 230**	Selten

* Schlüpft aus einem Pokémon-Ei
** PokéRadar benutzen!

#176 TOGETIC

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#177 NATU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Ruinental	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 224 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#178 XATU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#179 VOLTILAMM

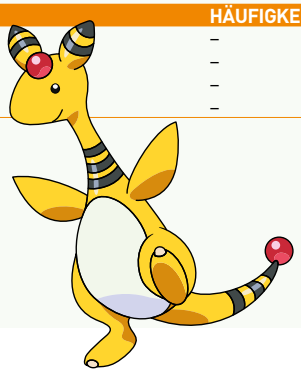
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Windkraftwerk**	–

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** PokéRadar benutzen!

#180 WAATY

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 222*	–

* PokéRadar benutzen!



#181 AMPHAROS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#182 BLUBELLA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot:	Entwicklung*	–
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Sonnenstein

#183 MARILL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 102, 111, 114, 117, 120, Blütenburg City (Wasser)	Häufig
Feuerrot:	Tausch	Selten
Blattgrün:	Eiland 5, Eiskaskadenhöhle, Ruinental (Wasser)	Häufig
Diamant/Perl:	Safarizone, Trophäengarten	Häufig
Platin:	Route 212 (Norden), 215	Häufig

#184 AZUMARILL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Siegesstraße	Häufig

#185 MOGELBAUM

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Kampfzone	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Entwicklung	–
Perl:	Route 214, 221	Häufig
Platin:	Route 221	Häufig

#186 QUAXO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Quaputzi muss King-Stein tragen

#187 HOPPSPROSS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Eiland 5, Eiland-5-Weide, Gedenksäule, Ferienparadies, Wasserirrgarten	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 205*	Selten

* PokéRadar benutzen!

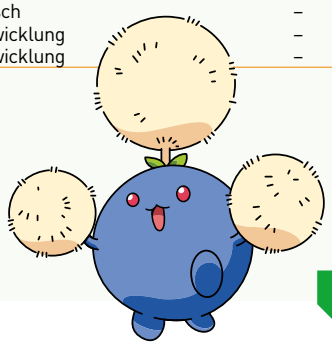
#188 HUBELUPF

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl:	Route 205*	Selten
Platin:	Entwicklung	–

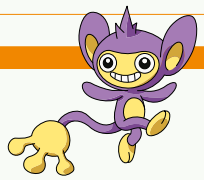
* PokéRadar benutzen!

#189 PAPUNGHA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#190 GRIFFEL



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Honigbäume	Selten

* Voraussetzung: Sieg über die Top 4

#191 SONNKERN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 204**	Selten

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** PokéRadar benutzen!

#192 SONNFLORA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Sonnenstein

#193 YANMA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Ruinental	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#194 FELINO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Häufig
Feuerrot:	Eiland 4, Ruinental,Eiskaskadenhöhle	–
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 212, Safarizone	Häufig
Platin:	Großmoor	Häufig

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4

#195 MORLORD

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot:	Entwicklung	
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 212, Safarizone	Selten

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4

#196 PSIANA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#197 NACHTARA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#198 KRAMURX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Verlorene Höhle	Wenige
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Ewigwald	Häufig
Perl/Platin:	Tausch	–

#199 LASCHOKING

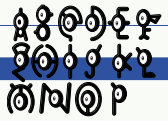
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant:	Tausch	–
Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Flegmon muss King-Stein tragen

#200 TRAUNFUGIL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Verlorene Höhle	–
Diamant/Platin:	Tausch	–
Perl:	Ewigwald, Turm der Ruhenden (nachts)	Häufig

#201 ICOGNITO



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tanibo-Ruinen	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Trostu-Ruinen	Häufig

#202 WOINGENAU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Azuria-Höhle, Ruinental	Selten
Diamant/Perl:	See der Wahrheit, See der Kühnheit, See der Stärke*	Selten
Platin:	See der Wahrheit, See der Kühnheit*	Wenige

* PokéRadar benutzen!

#203 GIRAFARIG

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 214, See der Kühnheit	Selten

#204 TANNZA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 203, 204, 229, Ewigwald**	Selten
Platin:	Route 203, 204, 210 (Süden), 229, Ewigwald**	Selten

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** Voraussetzung: Smaragd im GBA-Schacht

#205 FORSTELLKA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#206 DUMMISEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tri-Eiland-Hafen	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Route 208 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

#207 SKORGLA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 206, 207, 214, 215, 227, Kahlberg**	Selten
Platin:	Route 206	Wenige

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** Voraussetzung: Smaragd im GBA-Schacht

#208 STAHLLOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl:	Eiseninsel, Blizzach-Tempel, Siegesstraße	Selten
Platin:	Eiseninsel, Siegesstraße	Wenige

* Nur durch Tausch; Onix muss Metallmantel tragen

#209 SNUBBULL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 209 (Schwarm)	–

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4

#210 GRANBULL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#211 BALDORFISH

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:		
Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Eiland-5-Weide, Grüner Pfad, Gedenksäule, Ferneiland, Ferienparadies, Wasserweg, Tanibo-Ruinen, Trainerturm, Wasserirrgarten	Häufig
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Eiseninsel*	Häufig
Platin:	Eiseninsel*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

#212 SCHEROX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Entwicklung*	–
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Platin:	Entwicklung*	–
Perl:	Tausch	–

* Nur durch Tausch; Sichlor muss Metallmantel tragen

#213 POTTROTT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 224**	Selten

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** Voraussetzung: Smaragd im GBA-Schacht

#214 SKARABORN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Safarizone	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Musterbuschwald	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Honigbäume	Selten

#215 SNIEBEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Eiskaskadenhöhle	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 216, 217, Blizzach-Tempel, See der Stärke	Häufig

#216 TEDDIURSA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 211, See der Stärke**	Selten

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** Voraussetzung: Smaragd im GBA-Schacht

#217 URSARING

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 216, 217, See der Stärke*	Selten

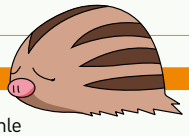
* Voraussetzung: Smaragd im GBA-Schacht

#218 SCHNECKMAG

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Feuriger Pfad	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Glutberg	Häufig
Diamant/Perl/Platin:	Kahlberg	Selten

#219 MAGCARGO

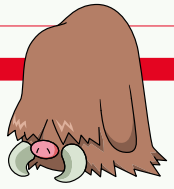
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Glutberg	Wenige
Diamant/Perl/Platin:	Kahlberg	Häufig



#220 QUIEKEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Eiskaskadenhöhle	Häufig
Diamant/Perl:	Route 217 (Schwarm)*	–
Platin:	Route 217, See der Stärke	Häufig

* Voraussetzung: NationalDex



#221 KEIFEL

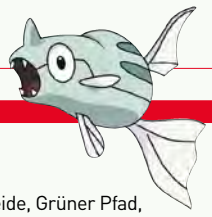
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Route 217*	–

*PokéRadar benutzen!

#222 CORASONN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 218, Prachtpolis City	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 230 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex



#223 REMORAID

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:		
Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Eiland-5-Weide, Grüner Pfad, Gedenksäule, Ferneiland, Ferienparadies, Trainerturm, Tanibo-Ruinen, Wasserweg,Wasserirrgarten	Häufig
Diamant/Perl:	Route 213, 222, 223, 224, 230,Sonnewik, Weideburg, Siegesstraße*	Selten
Platin:	Route 212 (Süden), 213, 222, 223, 224, 230,Sonnewik, Weideburg, Pokémon-Liga*	Häufig

* Mit Profi-Angel fischen!

#224 OCTILLERY

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 213, 222, 223, 224, 230, Sonnewik, Weideburg, Siegesstraße**	Selten

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** Voraussetzung: Super-Angel

#225 BOTOGEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Eiskaskadenhöhle	Selten
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 216 (Schwarm)*	–
Platin:	Route 217 (Schwarm)*	-

* Voraussetzung: NationalDex

#226 MANTAX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	
Blattgrün:	Tanibo-Ruinen, Trainerturm (Wasser)	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#227 PANZAERON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 113	Selten
Feuerrot:	Ruinental	–
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 227, Kahlberg	Selten

#228 HUNDUSTER

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Tausch	–
Perl:	Zucht (Hundemon)	–
Platin:	Route 214, See der Kühnheit	Wenige

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4

#229 HUNDEMON

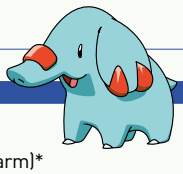
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Tausch	–
Perl:	Route 214, 215*	–
Platin:	Entwicklung	–

* PokéRadar benutzen!

#230 SEEDRAKING

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Seemon muss Drachenhaut tragen



#231 PHANPY

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Safarizone	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Schluchteingang	Selten
Diamant/Perl/Platin:	Route 207 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#232 DONPHAN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#233 PORYGON2

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung*	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Porygon muss Up-Grade tragen

#234 DAMHIRPLEX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Tausch	–
Perl/Platin:	Route 207**	Selten

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** PokéRadar benutzen!

#235 FARBEAGLE

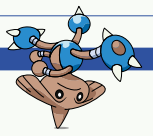
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Smaragd:	Höhlenatelier, Wandelhöhle	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 212*	Selten
Platin:	Route 208, 212 *	Wenige

* PokéRadar benutzen!

#236 RABAUZ

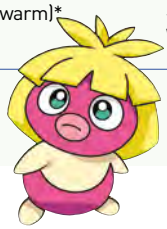
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Zucht (Nockchan, Kicklee, Kapoera)	–
Diamant/Perl:	Route 208, 211*	Selten
Platin:	Route 211 (Westen)*	Wenige

* PokéRadar benutzen!



#237 KAPOERA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#238 KUSSILLA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Zucht (Rossana)	–
Diamant/Perl:	See der Stärke (Schwarm)*	–
Platin:	Blizzach-Tempel	Wenige

* Voraussetzung: NationalDex

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

#239 ELEKID

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Zucht (Elektek)	–
Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 204, Windkraftwerk*	Selten
Platin:	Zucht (Elektek)	–

* Voraussetzung: Feuerrot im GBA-Schacht

#240 MAGBY

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot:	Tausch	–
Blattgrün:	Zucht (Magmar)	–
Diamant/Perl:	Kahlberg, Route 227*	Selten
Platin:	Zucht (Magmar)	–

* Voraussetzung: Blattgrün im GBA-Schacht

#241 MILTANK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Safarizone*	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 209, 210**	Selten
Platin:	Route 210 (Süden)	Wenige

* Neues Gebiet nach dem Sieg über die Top 4
** PokéRadar benutzen!

#242 HEITEIRA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#243 RAIKOU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Hohes Gras*	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Nach dem Sieg über die Top 4, wenn das Startpokémon Schiggy war

#244 ENTEI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Hohes Gras*	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Nach dem Sieg über die Top 4, wenn das Startpokémon Bisasam war

#245 SUICUNE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Hohes Gras*	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Nach dem Sieg über die Top 4, wenn das Startpokémon Glumanda war

#246 LARVITAR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Eiland 7	–
Diamant:	Route 207*	Selten
Perl:	Tausch	–
Platin:	Route 206 (Schwarm)	–

* PokéRadar benutzen!

#247 PUPITAR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Platin:	Entwicklung	–
Perl:	Tausch	–

#248 DESPOTAR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entwicklung	–
Diamant/Platin:	Entwicklung	–
Perl:	Tausch	–

#249 LUGIA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Nabelfels*	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Nabelfels*	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: Nintendo-Event

#250 HO-OH

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Nabelfels*	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Nabelfels*	Nur eines
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: Nintendo-Event

#251 CELEBI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	–	–
Feuerrot/Blattgrün:	–	–
Diamant/Perl/Platin:	–	–

#252 GECKARBOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Startpokémon	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#253 REPTAIN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#254 GEWALDRO

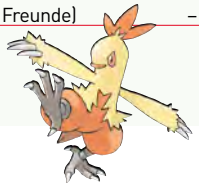
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#255 FLEMMLI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Startpokémon	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#256 JUNGGLUT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–



#257 LOHGOCK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#258 HYDROPI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Startpokémon	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#259 MOORABBEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Startpokémon	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#260 SUMPEX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Startpokémon	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#261 FIFFYEN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Route 101, 102, 103	Selten
Smaragd:	Route 101, 102, 103, 104, 110, 116, 117, 120, 121, 123, Blütenburg-Wald	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Zucht (Magnayen)	–
Perl:	Tausch	–
Platin:	Route 214*	Wenige

*PokéRadar benutzen!

#262 MAGNAYEN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Entwicklung	–
Smaragd:	Route 120, 121, 123	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Route 214, 215*	Selten
Perl:	Tausch	–
Platin:	Entwicklung	–

* PokéRadar benutzen!

#263 ZIGZACHS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Route 101, 102, 103, 104, 110, 116, 117, 120, 121, 123, Blütenburg-Wald	Häufig
Smaragd:	Route 101, 102, 103, 118, 119	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 202 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#264 GERADAKS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Route 118, 119, 120, 121, 123	Häufig
Smaragd:	Route 118, 119	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#265 WAUMPEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 101, 102, 104, Blütenburg-Wald	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Ewigwald, Honigbäume	Häufig
Platin:	Route 204, 205 (Norden), Ewigwald, Honigbäume	Häufig

#266 SCHALOKO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Blütenburg-Wald	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Ewigwald, Honigbäume	Häufig
Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Route 205, Ewigwald	Wenige

#267 PAPINELLA

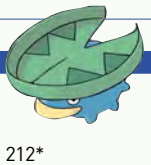
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Route 224, 230, Ewigwald	Häufig
Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Route 205 (Norden), 224, 229, Ewigwald	–

#268 PANEKON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Blütenburg-Wald	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Entwicklung	–
Perl:	Ewigwald, Honigbäume	Häufig
Platin:	Route 205 (Norden), Ewigwald	Wenige

#269 PUDOX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Entwicklung	–
Perl:	Route 224, 230, Ewigwald	Häufig
Platin:	Route 205 (Norden), 224, 229, Ewigwald	–



#270 LOTURZEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Tausch	–
Saphir/Smaragd:	Route 102, 114	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 203, 204, 205, 212*	Häufig
Platin:	Route 203, 204, 210 (Süden), Ewigwald*	Häufig

* Voraussetzung: Saphir im GBA-Schacht

#271 LOMBRERO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Tausch	–
Saphir/Smaragd:	Route 114	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 212, 229*	Häufig
Platin:	Route 210 (Süden), 229*	–

* Voraussetzung: Saphir im GBA-Schacht

#272 KAPPALORES

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Tausch	–
Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

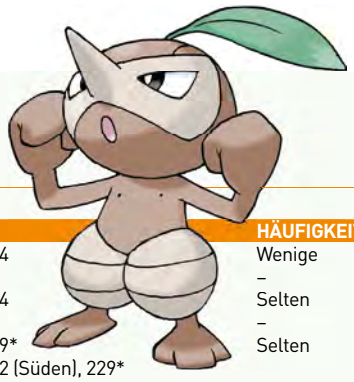
* Notwendig: Wasserstein

#273 SAMURZEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Route 102, 114	Häufig
Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Route 102, 117, 120	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 203, 204, Ewigwald*	Selten
Platin:	Route 203, 204, 205 (Norden), 212 (Süden)*	–

* Voraussetzung: Rubin im GBA-Schacht

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.



#274 BLANAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Route 114	Wenige
Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Route 114	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 229*	Selten
Platin:	Route 212 (Süden), 229*	

* Voraussetzung: Rubin im GBA-Schacht

#275 TENGULIST

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Smaragd:	Entwicklung*	–
Saphir:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Blattstein

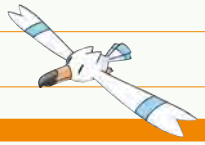
#276 SCHWALBINI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 104, 115, 116, Blütenburg-Wald	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Zucht (Schwalboss)	–

#277 SCHWALBOSS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 115	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 213*	Selten

* PokéRadar benutzen!

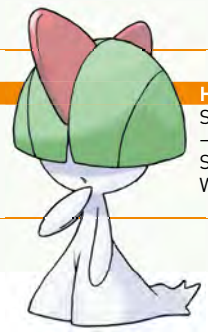


#278 WINGULL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 115, 118, 119, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, Graphitport City, Prachtpolis City, Pyroberg, Faustauhaven, Flossbrunn, Moosbach, Seegrasulb City, (Wasser)	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 205, 213, 218, 219, 220, 221, 222, 229, Feuriohütte, Eiseninsel, Fleetburg City, Weideburg, Windkraftwerk (Wasser)	Häufig
Platin:	Route 213, 219, 220, 221, 222, 226, Weideburg, Sonnewik, Pokémon-Liga, Eiseninsel (Wasser)	Wenige

#279 PELIPPER

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 115, 118, 119, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, Graphitport City, Prachtpolis City, Pyroberg, Faustauhaven, Flossbrunn, Moosbach, Seegrasulb City, (Wasser)	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 205, 213, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 226, 229, 230, Feuriohütte, Fleetburg City, Sonnewik, Weideburg, Windkraftwerk, Eiseninsel (Wasser)	Selten
Platin:	Route 219, 220, 221, 223, 224, 226, 230, Sonnewik, Pokémon-Liga, Eiseninsel (Wasser)	Selten



#280 TRASLA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 102	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 203, 204*	Selten
Platin:	Route 208, 209	Wenige

* PokéRadar benutzen!

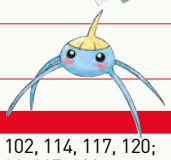
#281 KIRLIA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 203, 204*	Selten
Platin:	Route 209*, 212 (Norden)	–

* PokéRadar benutzen!

#282 GUARDEVOIR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#283 GEWEIHER

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Hohes Gras: Route 102, 114, 117, 120; Wasser: 102, 111, 114, 117, 120	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	See der Wahrheit (Schwarm)*	Selten
Platin:	Route 229 (Wasser)	Häufig

* Voraussetzung: NationalDex

#284 MASKEREGEN

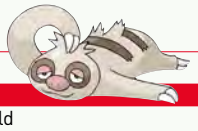
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Route 229 (Wasser)	–

#285 KNILZ

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Blütenburg-Wald	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#286 KAPILZ

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#287 BUMMELZ

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Blütenburg-Wald	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Ewigwald (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#288 MUNTIER

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#289 LETARKING

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#290 NINCADA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 116	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Ewigwald*	–

* PokéRadar benutzen!

#291 NINJASK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#292 NINJATOM

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#293 FLURMEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Route 106, Metaflurtunnel, Siegesstraße	Häufig
Smaragd:	Route 106, Metaflurtunnel, Siegesstraße, Wüstentunnel	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Zucht (Krakeelo)	–

#294 KRAKEELO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir:	Siegesstraße	Wenige
Smaragd:	Wüstentunnel, Siegesstraße	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Kraterberg (oben)*	–

* PokéRadar benutzen!

#295 KRAWUMMS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#296 MAKUHITA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Granithöhle, Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 225 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#297 HARIYAMA

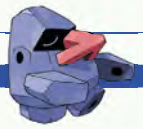
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#298 AZURILL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Zucht (Marill/Azumarill)*	–
Feuerrot:	Tausch	
Blattgrün:	Zucht (Marill/Azumarill)*	–
Diamant/Perl:	Safarizone, Trophäengarten, Zucht (Marill/Azumarill)*	–
Platin:	Trophäengarten	

* Eines der Pokémon muss das Item Seerauch tragen.

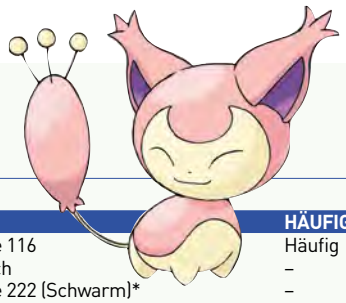
#299 NASGNET



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Granithöhle	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 206 (Schwarm)*	–
Platin:	Kraterberg	Selten

* Voraussetzung: NationalDex

#300 ENECO



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 116	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 222 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#301 ENEKORO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

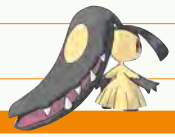
* Notwendig: Mondstein

#302 ZOBIRIS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Tausch	–
Saphir/Smaragd:	Urzeithöhle, Granithöhle, Himmelturm, Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Eiseninsel*	Selten

* Voraussetzung: Saphir im GBA-Schacht

#303 FLUNKIFER



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Urzeithöhle, Granithöhle, Himmelturm, Siegesstraße	Häufig
Saphir:	Tausch	
Smaragd:	Siegesstraße	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Eiseninsel*	Selten

* Voraussetzung: Rubin im GBA-Schacht

#304 STOLLUNIOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Granithöhle, Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Platin:	Feuriohütte*	Selten
Perl:	Tausch	–

* PokéRadar benutzen!

#305 STOLLRAK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Siegesstraße	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Platin:	Entwicklung	Selten
Perl:	Tausch	–

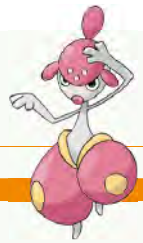
#306 STOLLOSS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Platin:	Entwicklung	Selten
Perl:	Tausch	–

#307 MEDITIE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Pyroberg, Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 208, 210, 211, 216, Kraterberg	Häufig
Platin:	Route 210 (Norden), 211, 216, Kraterberg	Wenige

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.



#308 MEDITALIS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Siegesstraße	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 217, See der Stärke, Kraterberg, Siegesstraße	Häufig
Platin:	Kraterberg	Wenige

#309 FRIZELBLIZ

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 110, 118	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Windkraftwerk (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#310 VOLTENSO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 118	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#311 PLUSLE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 110	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Trophäengarten	Selten

#312 MINUN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 110	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Trophäengarten	Selten

#313 VOLBEAT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 117	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 229	Häufig

#314 ILLUMISE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 117	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 229	Häufig

#315 ROSELIA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 117	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 212, 221, 224, 225, 229, Safarizone,Trophäengarten	Häufig
Platin:	Route 208, 209, 210 (Süden), 221, 224, 229, 230, Tröphäengarten	Wenige

#316 SCHLUPPUCK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 110	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#317 SCHLUCKWECH

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#318 KANIVANHA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 118, 119	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

#319 TOHAIDO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 103, 118, 122, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, Moosbach, Flossbrunn	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 213, 222*	Selten
Platin:	Entwicklung	–

* Mit Super-Angel fischen!

#320 WAILMER

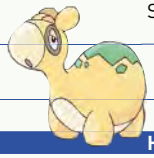
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 103, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 115, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, Faustauhaven, Flossbrunn, Prachtpolis City, Seegrasulb City, Moosbach, Tiefseehöhle, Küstenhöhle, Graphitport City	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 223, 230*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

#321 WAILORD

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 129 (Wasser)	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 223, 230*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!



#322 CAMAUB

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 112, Feuriger Pfad, Steilpass	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 227, Kahlberg	Häufig
Platin:	Route 227, Kahlberg	Selten

#323 CAMERUPT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 227, Kahlberg	Häufig

#324 QURTEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Feuriger Pfad	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 227, Kahlberg*	Selten

* PokéRadar benutzen!

#325 SPOINK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Steilpass	
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 214 (Schwarm)*	Selten

* Voraussetzung: NationalDex

#326 GROINK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#327 PANDIR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 113	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 227 (Schwarm)*	–

* Voraussetzung: NationalDex

#328 KNACKLION

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 111 (Wüste)	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 228*	Selten
Platin:	Tausch	–

* PokéRadar benutzen!

#329 VIBRAVA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 228*	Selten
Platin:	Tausch	–

* PokéRadar benutzen!

#330 LIBELLDRA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Tausch	–

#331 TUSKA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 111 (Wüste)	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 228	Selten

#332 NOKTUSKA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 228	Häufig

#333 WABLU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 114, 115	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 211*	Selten
Platin:	Route 210 (Norden)	–

* PokéRadar benutzen!

#334 ALTARIA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Himmelturm	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#335 SENGO

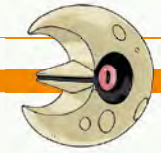
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Route 114	Selten
Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 208*	Selten
Platin:	Route 208, 210 (Süden) *	–

*Voraussetzung: Rubin im GBA-Schacht

#336 VIPITIS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Tausch	–
Saphir/Smaragd:	Route 114	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 208*	Selten
Platin:	Route 208, 210 (Süden)*	–

* Voraussetzung: Saphir im GBA-Schacht



#337 LUNASTEIN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Smaragd:	Tausch	–
Saphir:	Meteorfälle	Häufig
Feuerrot/ Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	See der Wahrheit, See der Stärke, See der Kühnheit, Kraterberg, Frühlingspfad, Höhle der Umkehr*	Selten

* Voraussetzung: Saphir im GBA-Schacht

#338 SONNFEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Smaragd:	Meteorfälle	Selten
Saphir:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	See der Wahrheit, See der Stärke, See der Kühnheit, Kraterberg, Frühlingspfad, Höhle der Umkehr*	Selten

* Voraussetzung: Rubin im GBA-Schacht

#339 SCHMERBE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 111, 114, 120, Meteorfälle, Siegesstraße	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 205, 208, 210, 212, 227, 228, Ewigenau, Safarizone, Erzelingen Tor, Kraterberg, Elyses*	Selten
Platin:	Route 205 (Norden), 210 (Norden), 225, 227, 228, Verwüsteter Pfad, Erzelingen Tor, Ewigenau, Großmoor, Kraterberg*	–

*Mit Profiangel fischen!

#340 WELSAR

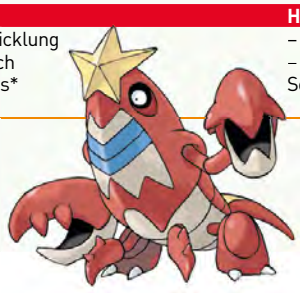
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Meteorfälle, Siegesstraße	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 205, 208, 210, 212, 227, 228, Ewigenau, Safarizone, Erzelingen Tor, Kraterberg, Elyses*	Selten
Platin:	Route 210 (Norden), 228, 205 (Norden), 225, 227, Verwüsteter Pfad, Erzelingen Tor, Ewigenau, Großmoor, Kraterberg*	–

*Mit Super-Angel fischen

#341 KREBSCORPS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 102, 117, Blütenburg City	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Elyses*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!



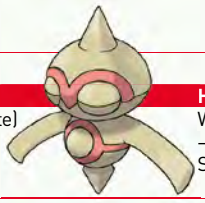
#342 KREBUTACK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Elyses*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

#343 PUPPANCE



EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 111 (Wüste)	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 206*	Selten

* PokéRadar benutzen!

#344 LEPUMENTAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Himmelturm	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#345 LILIEP

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Aus Wurzelfossil wiederbeleben	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Aus Wurzelfossil wiederbeleben	Nur eines

#346 WIELIE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#347 ANORITH

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Aus Klauenfossil wiederbeleben	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Aus Klauenfossil wiederbeleben	Nur eines

#348 ARMALDO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#349 BARSCHWA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 119	Sehr selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Kraterberg*	Sehr selten

* Mit Super-Angel fischen

#350 MILOTIC

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#351 FORMEO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Klima-Institut	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Trophäengarten	Selten

#352 KECLEON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 118, 119, 120, 121, 123, Baumhausen	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Route 210*	Selten
Perl:	Tausch	Selten
Platin:	Großmoor	Wenige

* PokéRadar benutzen!

#353 SHUPPET

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Pyroberg	Wenige
Saphir/Smaragd:	Route 121, 123, Pyroberg	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Zucht (Banette)	–

#354 BANETTE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Entwicklung	–
Saphir/Smaragd:	Himmelturm	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 225, 226, 227, Kahlberg (nachts)	Selten
Platin:	Route 225, 226 (nachts)	–

#355 ZWIRRLICHT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Route 121, 123, Pyroberg	Häufig
Saphir/Smaragd:	Pyroberg	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 224*	Selten
Platin:	Route 209, Turm der Ruhenden (nachts), Höhle der Umkehr	Wenige

* PokéRadar benutzen!

#356 ZWIRRKLOPP

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Himmelturm	Wenige
Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 224*	Selten
Platin:	Scheidequelle, Höhle der Umkehr	Wenige

* PokéRadar benutzen!

#357 TROPIUS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Route 119	Selten
Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Tausch	–
Platin:	Großmoor	Wenige

#358 PALIMPALIM

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Pyroberg	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Frühlingspfad, Kraterberg	Selten
Platin:	Kraterberg, Höhle der Umkehr	Wenige

#359 ABSOL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 120	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 213 (Schwarm)*	Selten
Platin:	Kraterberg Spitze	Selten

* Voraussetzung: NationalDex

#360 ISSO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Wundereiland	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Zucht (Woingenau)*	–
Diamant/Perl/Platin:	Zucht (Woingenau)*	–

* Eines der Pokémon muss das Item Laxrauch tragen

#361 SCHNEPPKE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Küstenhöhle	Wenige
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 216, 217, See der Stärke*	–
Platin:	Route 217, See der Stärke	Wenige

* PokéRadar benutzen!

#362 FIRNONTOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#363 SEEMOPS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Küstenhöhle	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Tausch	–
Perl:	Route 226, 230 (Wasser)	Häufig
Platin:	Zucht (Seejong)	–

#364 SEEJONG

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Tausch	–
Perl:	Route 226, 230 (Wasser)	Selten
Platin:	Route 230 (Wasser)	Häufig

#365 WALRAISA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Tausch	–
Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Zucht (Seejong)	–

#366 PERLU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 124, 126 (unter Wasser)	Häufig
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Route 219, 221*	–
Platin:	Tausch	–

* Mit Super-Angel fischen!

#367 AALABYSS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Entwicklung*	–
Platin:	Tausch	–

* Nur durch Tausch; Perlu muss Abysszahn tragen

#368 SAGANABYSS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Entwicklung*	–
Platin:	Tausch	–

* Nur durch Tausch; Perlu muss Abyssplatte tragen

#369 RELICANTH

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 124, 126 (Unterwasser)	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 225*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

#370 LIEBISKUS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 128, Prachtpolis City	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 224, Siegesstraße*	Selten

* Mit Super-Angel fischen!

#371 KINDWURM

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Meteorfälle	Selten
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 210*	Selten

*PokéRadar benutzen!

#372 DRASCHEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Tausch	–
Perl/Platin:	Entwicklung	–

#373 BRUTALANDA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant:	Tausch	–
Perl/Platin:	Entwicklung	–

#374 TANHEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Moosbach City*	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Route 228 (Schwarm)**	–

* Nach dem Sieg über die Top 4; besuche Troy
** Voraussetzung: NationalDex

#375 METANG

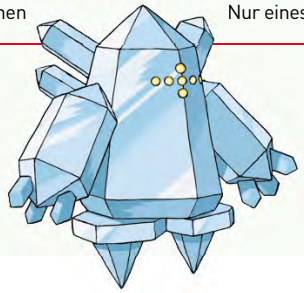
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#376 METAGROSS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Entwicklung	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#377 REGIROCK

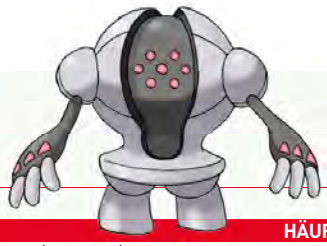
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Wüstenruine	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Tausch (Park der Freunde)	–
Platin:	Gipfelruinen (Route 228)	Nur eines



#378 REGICE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 105 (Inselhöhle)	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Tausch (Park der Freunde)	–
Platin:	Eisberg-Ruinen (Kraterberg)	Nur eines

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.



#379 REGISTEEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Route 120 (Grabmal)	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl:	Tausch (Park der Freunde)	–
Platin:	Eisenruinen (Eiseninsel)	Nur eines

#380 LATIAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Insel im Süden*	Nur eines
Saphir/Smaragd:	Hoenn**	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: Äon-Ticket von einem Nintendo-Event
** Nach dem Sieg über die Top 4

#381 LATIOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Smaragd:	Hoenn**	Nur eines
Saphir:	Insel im Süden*	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: Äon-Ticket von einem Nintendo-Event
** Nach dem Sieg über die Top 4

#382 KYOGRE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Tausch	–
Saphir:	Urzeithöhle	Nur eines
Smaragd:	Ozeanhöhle	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#383 GROUDON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin:	Urzeithöhle	Nur eines
Saphir:	Tausch	–
Smaragd:	Terrahöhle	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#384 RAYQUAZA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Himmelturm	Nur eines
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

#385 JIRACHI

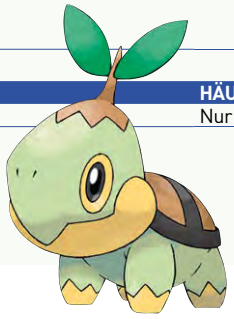
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	–*	–
Feuerrot/Blattgrün:	Tausch**	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch**	–

* Nur durch Nintendo-Event, Pokémon Colosseum oder Pokémon Channel
** Nur durch Nintendo-Event

#386 DEOXYS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Rubin/Saphir/Smaragd:	Tausch	–
Feuerrot/Blattgrün:	Entstehungsinsel*	–
Diamant/Perl/Platin:	Tausch (Park der Freunde)	–

* Voraussetzung: Aurora-Ticket von einem Nintendo-Event



#387 CHELAST

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Startpokémon	Nur eines

#388 CHELCARAIN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#389 CHELTERRAR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#390 PANFLAM

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Startpokémon	Nur eines

#391 PANPYRO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#392 PANFERNO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#393 PLINFA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Startpokémon	–

#394 PLIPRIN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#395 IMPOLEON

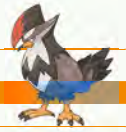
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#396 STARALILI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 201, 202, 203, 204, 209, 212, See der Wahrheit	Häufig
Platin:	Route 201, 201, 203, 204, See der Wahreheit	Häufig

#397 STARAVIA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 209, 212, See der Kühnheit, Trophäengarten, Safarizone, Frühlingspfad	Häufig
Platin:	Route 209, 210 (Norden), 212 (Norden), 215, See der Kühnheit, Kühnheitsufer, Trophäengarten, Scheidequelle	Wenige

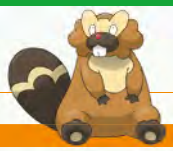


#398 STARAPTOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#399 BIDIZA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 201, 202, 203, 204, 205, 208, 211, See der Wahrheit, Safarizone	Häufig
Platin:	Route 201, 202, 203, 204, 205, 209, 211 (Westen), Ewigwald, See der Wahrheit	Häufig



#400 BIDIFAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 208, 209, 210, 212, See der Kühnheit, Frühlingspfad, Safarizone, See der Stärke	Häufig
Platin:	Route 208, 209, 210 (Norden), Großmoor, See der Kühnheit, Kühnheitsufer, See der Stärke, Scheidequelle	Häufig

#401 ZIRPURZE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 202, 203, 204, 207 (morgens, nachts)	Selten
Platin:	Route 201, 202, 203, 204, 205 (Norden), 207, Ewigwald	Häufig

#402 ZIRPEISE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 206, 210, 212, 214, 215, Trophäengarten (morgens, nachts)	Häufig
Platin:	Route 206, See der Kühnheit, Trophäengarten	Wenige

#403 SHEINUX

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 202, 203, 204, Feuriohütte	Häufig
Platin:	Route 202, 203, 204, Windkraftwerk	Wenige

#404 LUXIO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Feuriohütte	Selten
Platin: Route 222	Selten	

#405 LUXTRA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#406 KNOSPI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 204, 212, Ewigwald, Safarizone	Häufig
Platin:	Route 204, 205 (Norden), 208, Ewigwald	Häufig

#407 ROSERADE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

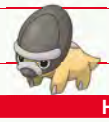
* Notwendig: Leuchtstein

#408 KOKNODON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Platin:	Aus Kopffossil wiederbeleben	Häufig
Perl:	Tausch	–

#409 RAMEIDON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Platin:		Entwicklung
Perl:	Tausch	–



#410 SCHILTERUS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant:	Tausch	–
Perl/Platin:	Aus Panzerfossil wiederbeleben	–

#411 BOLLTERUS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant:	Tausch	–
Perl/Platin:	Entwicklung	–

#412 BURMY

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Honigbäume	Selten

#413 BURMADAME

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	Selten

* Nur wenn Burmy weiblich war

#414 MOTERPEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur wenn Burmy männlich war

#415 WADRIBIE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Honigbäume	Selten

#416 HONWEISEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

* Nur wenn Wadribrie weiblich war

#417 PACHIRISU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 205, Feuriohütte, Windkraftwerk	Häufig
Platin:	Route 205 (Süden), Windkraftwerk	Wenige

#418 BAMELIN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 205, 213, 214, Windkraftwerk	Häufig
Platin:	Route 205 (Süden), 212, (Süden), 213, Windkraftwerk	Häufig

#419 BOJELIN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 213, 218, 221, 222, 224, 230, Feuriohütte, Siegesstraße	Häufig
Platin:	Route 218, 221, 222, 224, 230, Feuriohütte. Siegesstraße	Häufig

#420 KIKUGI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Honigbäume	Selten

#421 KINOSO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#422 SCHALELLOS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 205, 213, 218, 221, 224, Feuriohütte, Windkraftwerk	Häufig
Platin:	Route 218, Weideburg, Fleetburg, Windkraftwerk, Feuriohütte (Wasser), Route 205 (Süden), 212 (Süden), 213, Windkraftwerk	Häufig

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

#423 GASTRODON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 213, 218, 221, 222, 224, 230, Feuriohütte	Häufig
Platin:	Route 205 (Süden), 212 (Süden), 213, Weideburg, Fleetburg, Windkraftwerk (Wasser), Route 218, 224, Feuriohütte	Wenige

#424 AMBIDIFFEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Voraussetzung: Griffel muss Lv. 32 haben; bei Erlernen von Doppelschlag entwickelt es sich zu Ambidiffel.

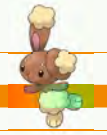
#425 DRIFTLON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Windkraftwerk*	–

* Nur freitags

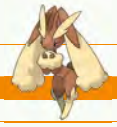
#426 DRIFZEPELI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#427 HASPIROR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Ewigwald	Häufig



#428 SCHLAPOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#429 TRAUNMAGIL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Platin:	Tausch	–
Perl:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Finsterstein

#430 KRAMSHEF

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant:	Entwicklung*	–
Perl/Platin:	Tausch	–

* Notwendig: Finsterstein

#431 CHARMIAN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Platin:	Tausch	–
Perl:	Route 218, 222	Häufig

#432 SHNURGAST

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Platin:	Tausch	–
Perl:	Route 222, 229	Selten

#433 KLINGPLIM

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 211, See der Kühnheit, Kraterberg, See der Stärke	Häufig
Platin:	Route 211, Kraterberg, Scheidequelle, Höhle der Umkehr	Wenige

#434 SKUNKAPUH

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant:	Route 218, 222	Häufig
Perl/Platin:	Tausch	–

#435 SKUNTANK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant:	Route 222, 229	Selten
Perl/Platin:	Tausch	–

#436 BRONZEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Route 206, Höhle der Umkehr, Bizarre Höhle, Kraterberg	Selten

#437 BRONZONG

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Höhle der Umkehr, Kraterberg	Wenige

#438 MOBAI

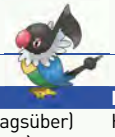
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Platin:	Trophäengarten	Selten
Perl:	Trophäengarten	Häufig

#439 PANTIMIMI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant:	Route 209, 210, Trophäengarten	Häufig
Perl/Platin:	Trophäengarten	Selten

#440 WONNEIRA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Trophäengarten	Selten



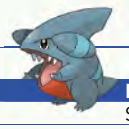
#441 PLAUDAGEI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 222, 224 (morgens/tagsüber)	Häufig
Platin:	Route 213, 218, 222 (morgens)	

#442 KRYPPUK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Geweihter Turm*	Selten

* Lege den Spiritkern ab, rede mit 32 Spielern im Untergrund und suche erneut den Geweihten Turm auf.



#443 KAUMALAT

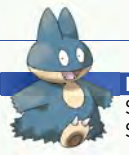
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Bizarre Höhle	Selten

#444 KNARKSEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Entwicklung	–
Platin:	Siegesstraße	Selten

#445 KNAKRACK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–



#446 MAMPFAXO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Honigbäume, Zucht*	Selten
Platin:	Honigbäume	Selten

* Voraussetzung: Relaxo muss Lahmrauch tragen

#447 RIOLU

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Zucht*	Nur eines

* Pokémon-Ei von der Eiseninsel

#448 LUCARIO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#449 HIPPOPOTAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Ruinenmaniac-Höhle	Wenige

#450 HIPPOTERUS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Route 228	Selten

#451 PIONSKORA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#452 PIONDRAGI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#453 GLIBUNKEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#454 TOXIQUAK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#455 VENUFLIBIS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Safarizone	Selten

#456 FINNEON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Route 205 (Süden), 218, 219, 220, 221, Windkraftwerk (Profi-Angel) Feuriohütte, Eiseninsel, Fleetburg	Selten

#457 LUMINEON

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Route 205 (Süden), 218, 219, 220, 221, Windkraftwerk (Super-Angel), Feuriohütte, Eiseninsel, Fleetburg	Selten

#458 MANTIRPS

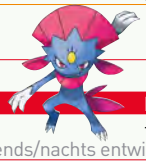
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Route 223, Sonnewik (Wasser), Zucht (Wellenrauch)	Selten
Platin:	Route 223 (Wasser)	Wenige

#459 SHNEBEDECK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Route 216, 217, See der Stärke (Umgebung), Kraterberg (oben)	Selten

#460 REXBLISAR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Kraterberg (oben)	Selten
Platin:	Kraterberg (oben)	Häufig



#461 SNIBUNNA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Scharfklaue; nur wenn es sich abends/nachts entwickelt

#462 MAGNEZONE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur am Kraterberg

#463 SCHLURPLEK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#464 RHIORNIOR

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Rizeros muss Schützer tragen

#465 TANGOLOSS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#466 ELEVOLTEK

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Elektek muss Stromisierer tragen

#467 MAGBRANT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Magmar muss Magmarisierer tragen

#468 TOGEKISS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Leuchtstein

#469 YANMEGA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung	–

#470 FOLIPURBA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Entwicklung von Evoli in Folipurba nur durch Level-Up von Evoli im Ewigwald (moosbedeckter Stein)

#471 GLAZIOLA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Entwicklung von Evoli in Glaziola nur durch Level-Up von Evoli auf Route 217 (eisbedeckter Stein)

© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon und die Namen der Pokémon-Charaktere sind Warenzeichen von Nintendo. © 2009 Nintendo.

#472 SKORGRO

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Scharfzahn; nur wenn es sich abends entwickelt

#473 MAMUTEL

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Voraussetzung: Keifel muss Antik-Kraft beherrschen, wenn es sich entwickelt.

#474 PORYGON-Z

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Porygon2 muss Dubiosdisc tragen

#475 GALAGLADI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Funkelstein; nur wenn Kirlia männlich war

#476 VOLUMINAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur am Kraterberg

#477 ZWIRRFINST

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Nur durch Tausch; Zwirrklopp muss Düsterumhang tragen

#478 FROSDEJE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Entwicklung*	–

* Notwendig: Funkelstein; nur wenn Schneppke weiblich war

#479 ROTOM

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Alte Villa (TV)*	Nur eines

* Voraussetzung: NationalDex; nur nachts zu fangen

#480 SELFE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	See der Stärke*	Nur eines

* Voraussetzung: Meistern des Kraterbergs

#481 VESPRIT

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Sinnoh*	Nur eines

* Voraussetzung: Meistern des Kraterbergs; nach der Begegnung am See der Wahrheit in Sinnoh auffindbar

#482 TOBUTZ

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	See der Kühnheit*	Nur eines

* Voraussetzung: Meistern des Kraterbergs

#483 DIALGA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Platin:	Speersäule	Nur eines
Perl:	Tausch	–

#484 PALKIA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant:	Tausch	–
Perl/Platin:	Speersäule	Nur eines

#485 HEATRAN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Kahlberg*	Nur eines

*Voraussetzung: NationalDex

#486 REGIGIGAS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Blizzach-Tempel*	Nur eines

* Voraussetzung: NationalDex; Regice, Regirock und Registeel im Team

#487 GIRATINA

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl:	Höhle der Umkehr*	Nur eines
Platin:	Zerrwelt	Nur eines

* Voraussetzung: NationalDex

#488 CRESSELIA

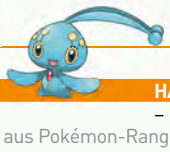
EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Sinnoh*	Nur eines

* Voraussetzung: NationalDex; nach der Begegnung auf der Vollmond-Insel mit dem Pokétch auffindbar

#489 PHIONE

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Zucht*	–

* Schlüpft aus einem Pokémon-Ei, wenn du Manaphy und ein zweites Pokémon in die Pokémon-Pension gibst.



#490 MANAPHY

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Zucht*	–

* Voraussetzung: Transferiere das Manaphy-Ei aus Pokémon-Ranger und brüte es aus.

#491 DARKRAI

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Neumond-Insel*	Nur eines

* Voraussetzung: Nintendo-Event

#492 SHAYMIN

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Blumenparadies*	Nur eines

* Voraussetzung: Nintendo-Event

#493 ARCEUS

EDITION	ORT	HÄUFIGKEIT
Diamant/Perl/Platin:	Halle des Beginns*	Nur eines

* Voraussetzung: Nintendo-Event

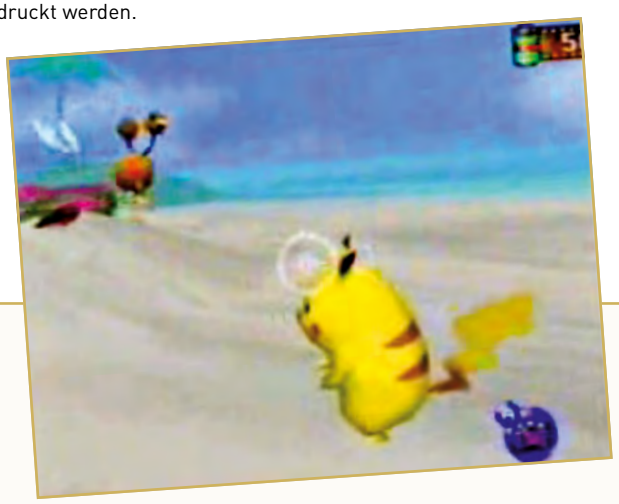
DIE 10 KURIOSESTEN POKÉMON-SPIELE
ABSEITS DER REGULÄREN EDITIONEN

Immer nur Sammeln ist auf Dauer langweilig. Diese Pokémon-Spiele haben genauso Beachtung verdient – oder nicht!

TOP 5

POKÉMON SNAP (N64)

1 Als erstes *Pokémon*-Spiel für das N64 war dieser Fotografen-Trip heiß begehrt und konnte die meisten Fans auch vollends begeistern. Man bewegte sich auf festen Bahnen durch die verschiedenen Levels einer Insel und musste die überall auftauchenden Geschöpfe in möglichst guter Pose ablichten. Diese konnte man zum Beispiel provozieren, indem man auf einer Flöte spielte oder die Pokémon mit Äpfeln fütterte. Auch wenn's auf Dauer etwas eintönig war, war es doch mal was völlig Neues und stellte alle Pokémaniacs zufrieden! Gespeicherte Fotos konnten übrigens sehr umständlich auch als Sticker ausgedruckt werden.

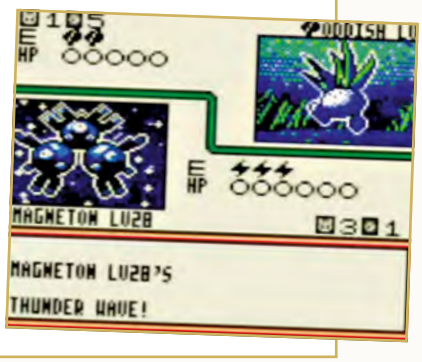


POKÉMON STADIUM 1 & 2 (N64)

4 Die Vorfreude war groß, denn nach *Snap* erhofften sich viele Fans einen N64-Auftritt, der den Game-Boy-Titeln in Qualität und Spielprinzip nahe käme. Leider bot das Spiel dann allerdings kein eigenes Abenteuer in 3D, sondern neben einigen Minispielen eigentlich nur Kampf-Action. Trotzdem ein gutes Spiel, weil besonders das Kräftemessen mit den eigens trainierten Pokémon der Game-Boy-Version Spaß machte. Diese konnte man nämlich über das mitgelieferte Transfer-Pak in 3D bestaunen. Die Minispiele wie etwa „Schlurps Sushibar" waren recht unterhaltsam – vor allem zusammen mit Freunden. In Japan erschien sogar noch ein früherer Teil, der mit der roten und blauen Edition kompatibel war. Dieser bot allerdings nur einen Bruchteil der Monster aus der europäischen Variante von *Pokémon Stadium*, da es der allererste Teil der Serie war.

POKÉMON TRADING CARD GAME (GBC)

2 Das Pokémon-Sammelkartenspiel ist und bleibt ein Phänomen, denn sowohl das Spiel in Pappform an sich als auch der gewaltige Sammel- und Tauschhype waren wirklich berauschend. Auf dem GBC kam 2000 dann die digitale Form des Kartenspiels heraus und konnte auch in dieser Ausführung die angesprochenen Qualitäten aufweisen. Man zog durchs Land und musste jeden Arenaleiter am Tisch besiegen, um alle Orden zu erringen. Der große Vorteil: keine teuren Booster-Packs mehr und trotzdem geniale Decks!



POKÉMON PINBALL (GBC)

3 Kurz nachdem mit *Rot & Blau* das Pokémon-Fieber ausgebrochen war, erschien dieser Titel auf dem Game Boy Color und brachte etlichen Kindern den Flippertisch näher. Auf den zwei Tischen ging es rund, denn hatte man bestimmte Vorgaben erfüllt, erschien in der Mitte des Tisches ein Pokémon, das es nun mit dem Pinball (einem Poké-Ball) zu fangen galt. So ließen sich mit viel Geduld alle damaligen 151 Monster fangen. Das Spiel-Modul beinhaltete übrigens ein Rumble Pak für noch mehr Flipper-Action! 2003 kam dann sogar noch eine neue Version nach bewährtem Rezept raus: *Pokémon Pinball Rubin und Saphir* sorgte nun auch auf dem Game Boy Advance für Spielhallenfeeling.

POKÉMON PIKACHU

5 Für viele Pokémon-Verrückte ging ein kleiner Traum in Erfüllung: ein eigenes Pokémon als Haustier, das man überall dabeihaben kann! Okay, wirkliche Gefühle konnte man zu dem kleinen Pixel-Ding eher nicht aufbauen, aber trotzdem war's eine nette Sache. Aufgrund von Größe und Grundprinzip vergleichbar mit einem Tamagotchi, galt es, ordentlich Watt zu sammeln, um Pikachu damit glücklich zu füttern. Durch den integrierten Schrittzähler konnte man Watt sammeln und diese beim einarmigen Banditen auch noch aufs Spiel setzen. Viele Spieler bewegte es damals wirklich zum Joggen oder Spazierengehen, bis endlich die Liebeserklärung übers Display huschte. Ich war immer zu faul und habe das Teil einfach geschüttelt. Aus diesem Grund hat mich Pikachu trotz hoher Wattzahlen wahrscheinlich auch immer wieder verlassen ...

FLOP 5

MY POKÉMON RANCH (WIIWARE)

1

Der Wahnsinn: Pokémon treffen endlich auf Miis und in China fällt ein Sack Reis um! Während sich die kleinen Wesen auf der virtuellen Farm tummeln, könnt ihr sogar Fotos davon schießen und diese zu allem Überfluss auch noch an Freunde schicken! Auch wenn es der Titel ins Start-Line-up des WiiWare-Kanals schaffte: Die miserable Technik gibt dem Spiel neben den lächerlichen Möglichkeiten absolut den Rest! Da lad ich mir lieber *Mega Man* ...

POKÉMON MINI

3

Diese kleine Teufelsmaschine ist ein Handheld in der Größe eines Fahrradtachos – und zwar das kleinste, das Nintendo je rausbrachte. Für knapp 50 Euro gab's das Teil anfangs zu erwerben beziehungsweise einen unnötigen Fehler zu begehen. Denn das ganze Gerät und die paar separat erhältlichen Spiele waren in jeder Hinsicht unterste Schublade und erinnerten an die Überraschung in einer Cornflakes-Packung. Sowohl die sogenannte Technik als auch das Gameplay der Spiele ließ doch stark zu wünschen übrig. Das spiegelte sich auch in den Verkaufszahlen wider und so geriet das Teil schnellstens und völlig zu Recht in Vergessenheit ...

POKÉMON DASH (DS)

5

Das gab's im Pokémon-Gewand nicht so häufig zu sehen: ein Rennspiel. Während man anfangs noch von der schicken Grafik beeindruckt war, hieß es alsbald: Auf die Plätze! Fertig! Pika! Ihr steuertet durchweg Pikachu mit dem Stylus durch Parcours, um ein anderes Pokémon im Wettrennen zu besiegen. Fertig. Aus. Ende. Die Ansicht dabei war übrigens aus der Vogelperspektive.

HEY YOU, PIKACHU! (N64)

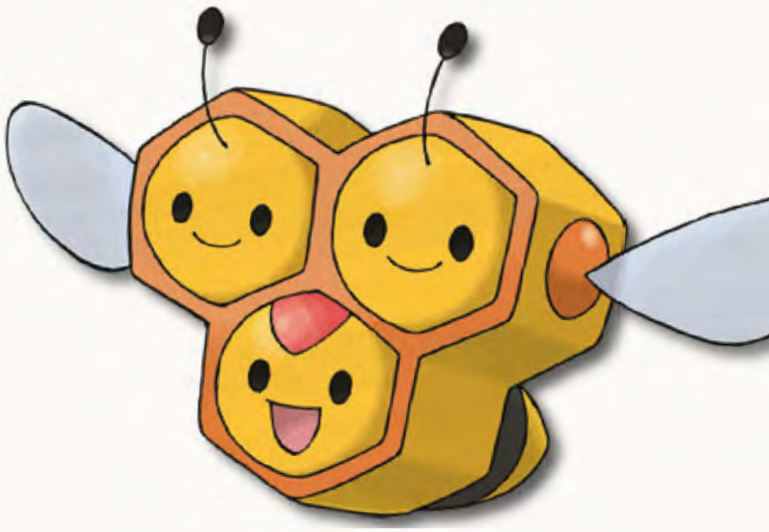
2

Die gelbe Elektromaus ist einfach überall! In diesem Spiel ging es darum, über ein Mikrofon mit Pikachu zu interagieren und mit ihm mega-super-tolle Abenteuer zu bestehen! Der Haken daran war nur, dass das Spiel durchweg mies war und das Mikrofon nicht wirklich viele Wörter erkannte. Bei einem Wort jedoch schien es keine Probleme zu geben: Sprach man „Playstation" ins Mikro, wurde Pikachu stinksauer!

POKÉMON CHANNEL (GC)

4

Wie jetzt?! Ich bin Pikachu und ich gucke den ganzen Tag Fernsehen?! Auf solche Ideen muss man erst mal kommen ... Ihr hattet also etliche Sendungen zu schauen und musstet anschließend Professor Eich erzählen, ob's gut oder schlecht war. Manche Sachen wie zum Beispiel ein Quiz waren ja noch relativ unterhaltsam, doch wenn es darum ging, Pokémon zu zählen, dann ließ einem das Spiel fast keine Wahl außer abzuschalten. Alles sah einfach zu sehr nach Geld machen und Marke ausschlachten aus.



JÄGER UND SAMMLER

MINIKONSOLE, MAXISPASS?

„Was'n das für ein Piepse-Sound? Bist du auf dem Retro-Trip?" Christophs Kollegen waren kein bisschen erfreut, als ich neulich mit vier Pokémon-mini-Spielen das Büro betrat. Es half aber alles nichts, schließlich widmen wir uns in dieser N-ZONE dem kleinsten Handheld mit auswechselbaren Modulen, das Nintendo jemals produziert hat. Und im Dienste des investigativen Journalismus muss man eben auch hin und wieder die Dudelmusik des Pokémon mini ertragen! Die Mobilkonsole erschien in Europa relativ spät, nämlich erst am 14. März 2002, also sieben Wochen vor dem GameCube-Launch und ein knappes Jahr nach dem Game-Boy-Advance-Start. Das Pokémon mini wurde zusammen mit der Spielesammlung *Pokémon Party mini* ausgeliefert und kostete knapp 50 Euro. In Japan erschienen zusätzlich zu allen deutschen Spielen noch sechs weitere Titel. Ein Mysterium ist weiterhin *Pokémon Tetris*: Von dem Knobelspiel existiert zwar ein europäischer Packshot, aber es ist hierzulande nur in einer extrem geringen Auflage erschienen. Ein findiger N-ZONE-Leser hat es aber trotzdem, wie das Bild im Retro-Teil dieses Sonderhefts beweist.

POKÉMON MINI + POKÉMON PARTY MINI

Das Pokémon mini wurde in den Farben Rot, Grün und Blau ausgeliefert und beinhaltete ein Rumble-Feature, einen Schüttelsensor und – Technik-Raffinesse Numero 3! – einen Infrarot-Port zum Gegeneinander-Zocken. Der Haken: Im Gegensatz zum DS, der auf die WLAN-Technik setzt, muss man bei Infrarot sehr eng nebeneinander sitzen, damit die Verbindung nicht abreißt. Pokémon Party mini war jeder Konsole beigelegt und richtete sich in erster Linie an jüngere Spieler. Ein sehr simpler Reaktionstest („Drücke A oder B, je nachdem, in welchem Feld der Tennisball landet"), ein extrem einfach gestricktes Fußballspiel sowie ein spielerisch ähnlich anspruchsloses Wettrennen, in dem einzig flinke Finger zählen, fesselten nicht allzu lange. Immerhin gab es einen Multiplayer-Modus und Highscore-Tabellen!

POKÉMON PINBALL MINI

Der Packungstext verheißt eine Menge Spaß: „Spiele jederzeit und überall und das mit nur einer Hand! Meistere mit Digda als Flipper 90 Level in drei Spielmodi! Mit Power-Schüssen und Rumble-Feature ist Spielspaß garantiert." Und tatsächlich spielt sich dieser Flipper wirklich erstklassig, bedenkt man die geringen technischen Möglichkeiten des Pokémon mini. Gegen die zeitgemäßen Varianten *Pokémon Pinball* (erschienen auf dem Ur-Game-Boy) und *Pokémon Pinball Rubin & Saphir* (erschienen für Game Boy Advance) kann die Mini-Version natürlich keinen Blumentopf gewinnen, aber als lustiger Zeitvertreib ist dieses Spielchen wirklich eine gute Wahl – und das mit Abstand beste Spiel für die tragbare Konsole.

POKÉMON PUZZLE COLLECTION

„Löse vier unterschiedliche Puzzles und vervollständige den Pokémon-Minidex!", lautet die Aufgabe in dieser Knobelspielsammlung. Bei den „Schattenspielen" müsst ihr weiße Blöcke dem richtigen Ausschnitt zuweisen, „Ordnung muss sein" ist ein typisches Schiebe-Puzzle und in „Rette mich wer kann" schiebt ihr Steine hin und her, um einem Pokémon den Weg in die Freiheit zu ebnen. Ein viertes Spiel ist außerdem freischaltbar. Klasse: Es gibt sogar eine Speicherfunktion! Wer also nicht mehr weiterspielen möchte – zum Beispiel, weil er im Bus gleich aussteigen muss –, der kann jederzeit unterbrechen. Perfekt! Auch dieses Spiel ist eine gute Wahl für Denksportfreunde und sogar heute noch auf so manchem Wühltisch beim Elektro-Discounter zu finden.

POKÉMON ZANY CARDS

„Wir sind Team Rocket, so schnell wie das Licht! Drum gebt lieber auf und bekämpft uns nicht!" – Klingt wie das Intro einer *Pokémon*-TV-Episode, ist in diesem Fall aber der Story-Aufhänger von *Pokémon Zany Cards*. Auf dem Modul befinden sich vier Kartenspiele, darunter eine Abwandlung des bekannten Spiels Solitär. Darüber hinaus sind manche Spiele per Infrarot-Sensor zu viert spielbar. Minuspunkt: Aufgrund der Pixel-Grafik lassen sich einige Karten nur schwer identifizieren. *Zany Cards* war übrigens – genauso wie die übrigen Mini-Spiele – absolut kein Verkaufsrenner. Daher wurden Konsole und Spiele bald sehr günstig angeboten. Für das Pokémon-mini-Handheld berappt ihr heute knapp zehn Euro.

POKÉMON PIKACHU

Was sieht aus wie eine Eieruhr, gibt nervige Pieps-Geräusche von sich und spornt zum intensiven Joggen an? Pokémon Pikachu alias „dein Freund fürs Leben" – so steht's jedenfalls auf der Verpackung dieses Tamagotchi-artigen Handhelds. Optisch erinnert das gelbe Stück Plastik, das zur Zeit des *Pokémon*-Booms 1999 erschien, an eine Mischung aus einem geschrumpften Game Boy Color und einem Schrittzähler, und genau diese Funktionen vereint das Gerät in sich. Ihr stellt zunächst die Uhrzeit ein und lasst dann die Elektromaus aus dem Pokéball flüchten. Fortan begleitet euch Pikachu auf Schritt und Tritt, ob bei eurem täglichen Weg zur Arbeit, auf dem Weg zur Schule oder unterwegs zur Tanke. Wer viel läuft, der sammelt fleißig Energie und diese Kraft könnt ihr Pikachu anschließend zugute kommen lassen. Wer möchte, kann seine hart verdienten Watt sogar aufs Spiel setzen und einen einarmigen Banditen in Gang setzen – so lässt sich mit dem richtigen Timing eine viel höhere Wattzahl erspielen. Wer sich intensiv um Pikachu kümmert, der wird natürlich belohnt, beispielsweise mit Tanzeinlagen oder Liebesbekundungen in Textform („Pikachu loves you"). Alles in pixeliger Schwarz-Weiß-Grafik, wohlgemerkt! Beim Praxistest in der Redaktion mussten wir allerdings feststellen, dass das Pokémon Pikachu nicht mehr allzu gut auf unsere Eingaben reagiert: Sowohl Steuerkreuz als auch die Tasten sind mittlerweile sehr schwergängig – trotz jahrelanger sorgfältiger Lagerung im Originalkarton bei ausgeschalteter Batterie. Wo ist die Nintendo-Qualität geblieben?

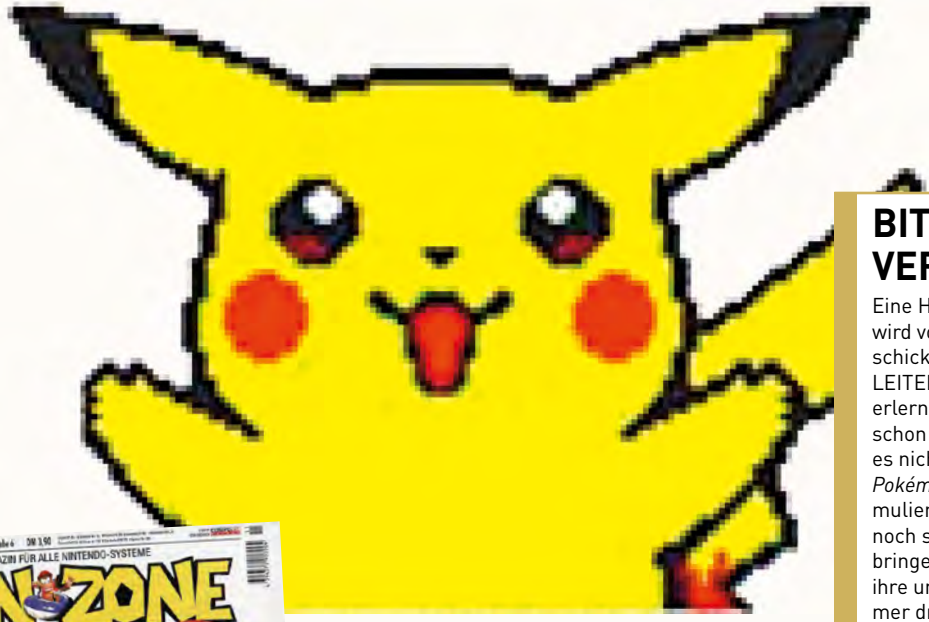
POKÉMON PIKACHU

Wie der Name schon sagt, ist das Pokémon Pikachu Color eine Weiterentwicklung des ersten „Schrittzähler-Tamagotchi". Das Gerät erschien im April 2001, also knapp zwei Jahre nach dem ersten Pikachu-Plastik-Begleiter. Der *Pokémon*-Hype war zu dieser Zeit noch allgegenwärtig, allerdings hatte sich Nintendo wohl mit der produzierten Stückzahl des Pokémon Pikachu Color verkalkuliert. Die Folge: Vielerorts wurden einem die Schrittzähler regelrecht nachgeworfen. Nicht wenige Händler verramschten die Geräte sogar für unter 20 Mark. Dabei war es nicht das einzige Novum, dass Pikachu diesmal farbig animiert war: Neben einem neuen einarmigen Banditen gab es sogar ein simples Memory-Spiel. Wer im richtigen Moment die passende Karte zog, konnte seine gesammelte Energie – 20 gelaufene Schritte entsprachen einem Watt – gehörig vervielfältigen. Ebenfalls neu: der integrierte Infrarot-Anschluss. So ließen sich Watt-Pakete mit anderen Spielern tauschen. Außerdem war ein Datentransfer mit der goldenen und silbernen Pokémon-Edition möglich, sofern man einen Game Boy Color besaß.

LAUF, PIKACHU! Das Pokémon Pikachu erschien in zwei Varianten: eine mit Farb-Display, die andere mit Schwarz-weiß-Bildschirm.

PIXEL-STARS HAUTNAH: POKÉMON

Pikachu-Power: Hier sind Pokémon-Fakten für wahre Pokémaniacs!



BOKEOM? NIE GEHÖRT!

Was ein Redakteur bei der Recherche dieser heiteren Retro-Rubrik nicht alles findet! Wir zitieren einfach mal drauflos: „Das Geschöpf, um das es sich in *Pocket Monster 64* (in Japan nennt man es *Bokeom*) dreht, ist ein gelber Hase namens Pikachu, den man im Wald finden und langsam kennenlernen muss." – *Bokeom*? Gelber Hase? Wir reden gar nicht lange um den heißen Brei herum: Dieser Text stammt aus der N-ZONE 11/97. Eine Schande ist das ganz und gar nicht. Denn wie wir alle wissen, war die N-ZONE schon immer dem Trend voraus und berichtete in diesem Fall sogar ganze zwei Jahre (!) vor dem großen *Pokémon*-Durchbruch in Deutschland von Nintendos Sammel- und Tauschmonstern. Daher verzeihen wir den Kollegen von damals den kleinen Ausrutscher und freuen uns schon auf die Platin-Edition der *„Bokeom"*. Und den gelben Hasen haben wir immerhin im Kellergewölbe von *Super Mario 64* gefunden.

BITTE NICHT VERWECHSELBUCHSELN!

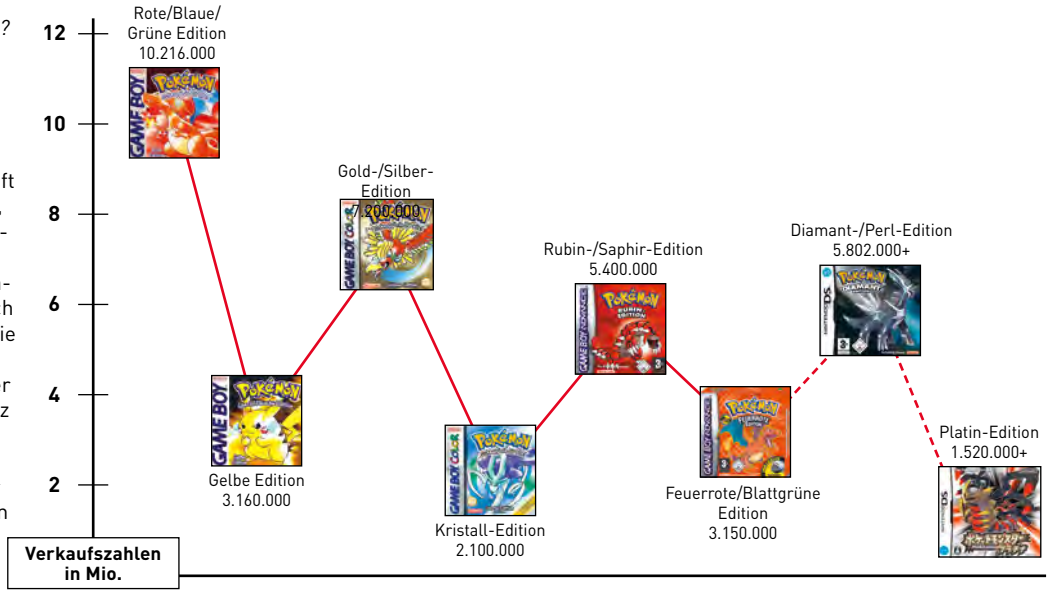
Eine Herausforderung von LEITER THOMAS! SEBARAK wird von POKéMANIAC CHRISTOPH in den Kampf geschickt! Los! SEBARAK! POKéMANIAC CHRISTOPH besiegt LEITER THOMAS! SEBARAK erreicht Lv. 12! SEBARAK erlernt FLÜGELSCHLAG! – Wie oft haben wir solche Zeilen schon weggedrückt? 11.000 Mal? 634.539 Mal? Wir wissen es nicht. Was wir aber wissen, ist, wie man korrekt mit der *Pokémon*-Grammatik und -rechtschreibung umgeht. Formulierungen wie „der Pikachu" oder „die Pokémons" (oder noch schlimmer: „Pokèmons" mit umgedrehtem Accent) bringen die Fans zum Schäumen, schließlich darf niemand ihre unangreifbaren Vokabeln verhunzen. Denkt also immer dran, wenn ihr euch als *Pokémon*-Kenner outen wollt: Statt „Pokémon" heißt es in den Game-Boy- und DS-Editionen immer „POKéMON" (mit kleinem é), die Namen von Pokémon, Attacken, Trainern und Items werden ebenfalls dick ausgeschrieben und Ausrufezeichen kommen im Kampfbildschirm nicht zu knapp zum Einsatz. Also dann! Los! LANGENSCHEIDT schickt das POKéMON-BASIC-WÖRTERBUCH in den Kampf! Ist natürlich nur Spaß! Aber immer an unsere Regeln denken, wenn ihr das nächste Mal einen LESER-BRIEF schreibt! Weiterblättern!

UND ES LEBT DOCH!

Eine Mail von unserem Leser Alexander Reichl: „Hi Christoph, in Ausgabe 08/08 hattest du über das *Pokémon mini* berichtet. Zuerst einmal eine Berichtigung: Das Handheld gab es nicht in rot, grün, blau, sondern in lila, grün, blau. Ein rotes ist mir nicht bekannt. Ich habe das grüne *Pokémon mini* inklusive *Pokémon Party mini*, die drei Spiele, die du vorstelltest, und *Pokémon Tetris*, wie du auf dem beigefügten Bild sehen kannst. Alles in OVP! Ich würde mich freuen, wenn du die Existenz dieses äußerst raren Moduls in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben bestätigst." – Na klar, Alex, das tun wir doch gern! Übrigens auch ein XXL-Dankeschön an die übrigen Leser, die uns die Echtheit von *Pokémon Tetris* bewiesen haben. Das Spiel, von dem nur wenige Exemplare produziert wurden, gelangte nie offiziell in den Handel und ist daher extrem selten. Oh, und Alex hat noch einen Trumpf auf Lager: „Ach ja, ich würde auch verkaufen, falls jemand interessiert ist, jedoch, wenn möglich, nur komplett, zerstückeln möchte ich die Sammlung nicht. Ordentliche Angebote einfach an meine Mail-Adresse lexhardcore@gmx.de!" – Das ist doch mal ein Service!

DIE POKÉMON-CHART-SHOW

Das Jauch-Quiz *Wer wird Millionär?* hatte einst mehr als 13 Millionen Zuschauer – heute sind es an starken Tagen gerade mal sechs Millionen. Auch *Pokémon* hat – verglichen mit seiner Glanz-Ära – knapp die Hälfte an Verkaufskraft eingebüßt: Wurden von der Roten, Blauen und (japanexklusiven) Grünen Edition satte zehn Millionen Spiele verkauft, so wurden die Diamant- und Perl-Editionen nur noch knapp sechs Millionen Mal über die Kassen-Scanner gezogen (Quelle: VGchartz.com, Markt: Japan). Aber *Pokémon* ist immer noch eine ganz dicke Nummer und für Nintendo eine ähnlich starke Marke wie *Mario*, *Zelda* oder *Smash Bros*. Wir haben für euch die Verkaufszahlen der regulären *Pokémon*-Editionen in Japan recherchiert.



WETTEN, DASS..? WAS'N SPASS!

Manch einer kann sich vielleicht noch daran erinnern: Anfang des Jahrtausends präsentierte Thomas Gottschalk bei *Wetten, dass..?* eine Wette, in der ein echter Pokémaniac die Körpermaße und das Gewicht aller 151 Pokémon der ersten Generation aufzählen konnte. Peinlich: Einem Eintragungsfehler war es zu verschulden, dass Gewicht und Größe in einem Datenbank-Register vertauscht angezeigt wurden – und das sogar während der Live-Show! Wenige Monate nach dem prominenten *Pokémon*-Auftritt bei „Grabscher-Tommy" wurde das Phänomen *Pokémon* auch bei *stern TV* mit Günther Jauch beleuchtet, der sich extra Gäste zum Thema einlud. Jetzt möchten wir aber von euch wissen: Wart ihr in den damaligen Shows zufällig zu Gast oder kennt ihr den Wettkandidaten? Wir möchten das Gesicht hinter der Wette gern im Spielerforum der nächsten N-ZONE vorstellen und freuen uns auf eure Zusendungen an redaktion@n-zone.de! Übrigens:

Die Körpermaße aller Pokémon waren natürlich für Tommy Gottschalks Gast kein Problem – ob's letztlich zum Wettkönig gereicht hat, ist unserer Redaktion allerdings nicht bekannt.

WARNUNG – WARNUNG – WARNUNG

Sagt nicht, wir hätten euch nicht zu größter Vorsicht gemahnt! Aber bestimmt hat schon jeder von euch versucht, Missing No. (kurz für „missing number") zu fangen. In der Roten und Blauen Edition konnte man das Pixelbrei-Pokémon erstmals fangen, indem man den Greis in Vertania City ansprach, mit „Nein" antwortete, danach zur Zinnoberinsel reiste und sich am rechten Rand des Eilands auf und ab bewegte. Schwupps tauchte ein mysteriöses Ding auf, das nur entfernt an ein Pokémon erinnerte. Wer es fing, dem wurde der Spielstand gelöscht und die Grafik litt ab sofort unter fehlerhaften Pixeln. Aber: Das sechste Item in eurem Inventar wurde ver-128-facht (praktisch, wenn ihr den Meisterball angewählt hattet!). Doch wie kam es eigentlich zu Missing No.? Des Rätsels Lösung: Die Entwickler wiesen jedem einzelnen fangbaren Pokémon sowie jedem Trainer, dem man begegnen konnte, einen so genannten Hexadezimal-Code zu – zum Beispiel F4 oder A3. Die übrigen Stellen des Hexidezimal-Systems trugen die interne Bezeichnung „MISSING NO.". Weil die Programmierer aber fälschlicherweise bei der Gestaltung der Zinnoberinsel zuließen, dass man dort Pokémon fangen konnte (was eigentlich nicht möglich sein sollte), wurde kurzerhand die Pokémon-Liste aus der Safari-Zone übernommen. Selbst in den weiteren Game-Boy-Editionen war Missing No. noch anzutreffen, wenn auch teilweise nur mit einem Schummelmodul.

DAS POKÉMON-INTRO ZUM MITSINGEN

Für alle Fans haben wir den Original-Text aus dem Intro der *Pokémon*-TV-Serie mitgeschrieben. Übrigens, habt ihr gewusst, dass der Titelsong in der deutschen TV-Ausstrahlung zumeist nach der ersten Strophe abgeschnitten wird? Die zweite und dritte Strophe lest ihr bei uns aber trotzdem (kursiv markiert).

Ich will der Allerbeste sein, wie keiner vor mir war.
Ganz allein fang ich sie mir, ich kenne die Gefahr.
Ich streife durch das ganze Land, ich suche weit und breit das Pokémon,
um zu versteh'n, was ihm diese Macht verleiht.
Pokémon – komm, schnapp sie dir!
Nur ich und du, in allem, was ich auch tu – Pokémon!
Mein bester Freund, komm, retten wir die Welt!
Pokémon – komm, schnapp sie dir!
Dein Herz ist gut, wir vertrauen auf unsren Mut.
Ich lern von dir und du von mir – Pokémon!
Egal, wie schwer mein Weg auch ist, ich nehme es in Kauf.
Ich will den Platz, der mir gehört, ich gebe niemals auf.
Komm zeigen wir der ganzen Welt, dass wir Freunde sind.
Gemeinsam ziehen wir in den Kampf, das beste Team gewinnt.

Der Nintendo DSi: Zocken mit Lifestyle?

Braucht man den neuen DS wirklich? Wir haben das deutsche Modell erprobt und klären euch über alle Vor- und Nachteile auf.

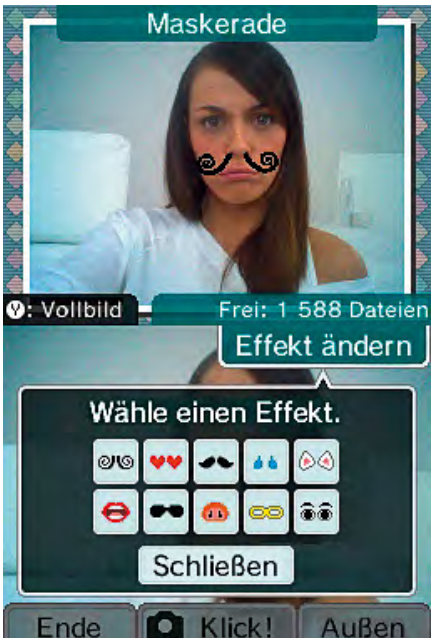
Zur Eröffnung dieser Reportage wollten wir euch eigentlich verraten, wofür das „i" im Wort „DSi" steht. Aber die genaue Bedeutung ist nicht definiert. Vermutlich soll der Buchstabe mit dem Wort „Ich" (englisch: I) assoziiert werden – außerdem soll wohl das in der Kamera integrierte „Auge" (englisch: eye) durchblitzen. Was wir euch allerdings mit absoluter Präzision verraten können: Der DSi ist ein wirklich scharfes Stück Hardware. Warum das so ist, lest ihr in unserem Praxistest.

AUFKLAPPEN UND LOS GEHT'S!

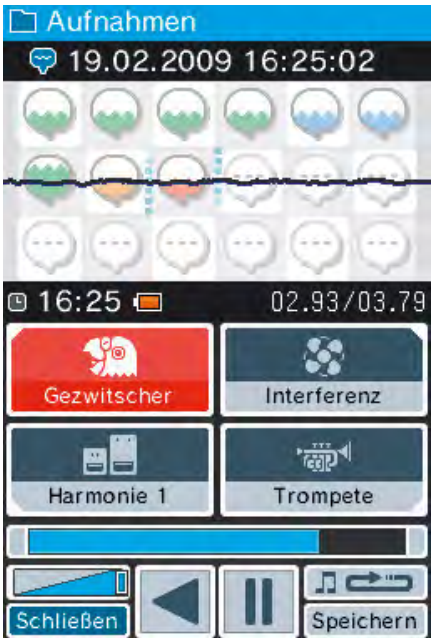
Wir schalten den DSi über den frontal platzierten Power-Button ein und konfigurieren in den Systemeinstellungen zunächst unser Profil. Wie gewohnt lassen sich der User-Name, eine zweizeilige Nachricht, die Menü-Hintergrundfarbe sowie der Geburtstag (aus Sicherheitsgründen ohne Jahreszahl) bestimmen. Viele andere Funktionen, die schon der klassische DS bot, sind auch beim DSi wieder integriert. PictoChat und der Wecker wurden beispielsweise ohne Änderung übernommen, nur beim Kalender hat man den Zugriff dezent verändert: Er ist nicht mehr im DS-Hauptmenü sichtbar, sondern in der Kamera-Maske. Dort lassen sich jetzt auch handgeschriebene Notizen anbringen – in unserem Test zum Beispiel „Thomas Eder Geburtstag" oder „Milch + Brot einkaufen". Nachdem wir bei unserem aus Japan importierten DSi aufgrund der hohen Sprachbarriere schier verzweifelten, fanden wir beim deutschen Modell noch viele weitere interessante Menüpunkte heraus: Wer zum Beispiel jemanden kennt, der ebenfalls einen DSi besitzt, kann mit ihm Fotos tauschen.

DIE KÄNALE IM ÜBERBLICK

N-ZONE stellt die wichtigsten Kanäle vor. Diese sind später auch noch erweiterbar, zum Beispiel mit einem kostenlosen Internetbrowser zum mobilen Internetsurfen.



FOTOKANAL
Macht Fotos mit einer der beiden 0,3 Megapixel starken Kameras und fügt verschiedene Effekte hinzu. Ein Mario-Schnurrbart oder ein Kaleidoskop-Effekt sind kein Problem. Anschließend dürft ihr die Bilder wahlweise auf dem Gerät oder einer SD-Karte speichern, alternativ verschickt ihr sie gleich an den DSi eines Freundes.



SOUNDKANAL
Lauscht eurer Lieblingsmusik auf SD-Karte. Vorsicht, alle Songs müssen im AAC-Format gespeichert sein. Ihr könnt eure Songs auch mit Geräuschfilter verändern oder einfach den Gesang entfernen, um eine Karaoke-Version zu erhalten. Eigene Sprachfetzen könnt ihr zudem aufnehmen und mit Stimmverzerrern umgestalten.

DSI-SHOP-KANAL
Hier könnt ihr neue Applikationen, vor allem Spiele, herunterladen. Ihr bezahlt mit Points, die ihr wie bei der Wii mit Kreditkarte oder im Handel erwerbt. Untereinander kompatibel sind die Points nicht, sondern sie müssen im jeweiligen Shop komplett verbraucht werden. Frühkäufer erhalten beim ersten Besuch im Shop einmalig 1.000 Points kostenlos gutgeschrieben.

„Das Funktionsprinzip des Fotokanals erinnert an die Game Boy Camera von 1998.“

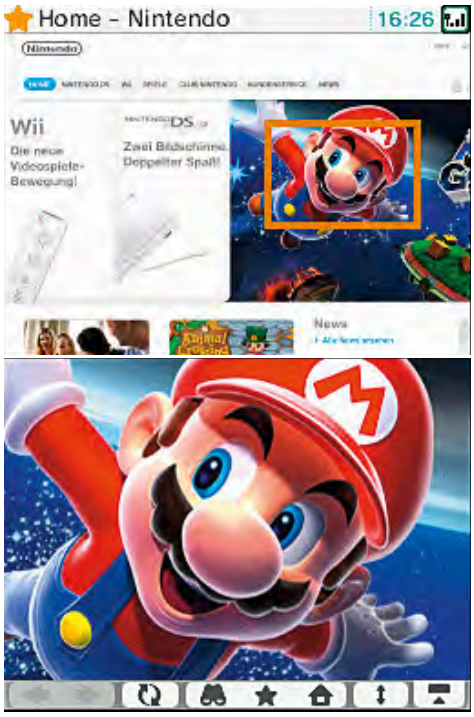
DSIWARE – DIE HIGHLIGHTS

Hier stellen wir euch die besten Spiele und Programme vor, die derzeit im DSi-Shop-Kanal angeboten werden.

PLATZ 1: NINTENDO DSI BROWSER

Hurra, der DSi Browser ist zum Start des DSi kostenlos herunterladbar! Daher vergeben wir auch den Platz 1 der sinnvollsten DSiWare-Downloads – er ist schließlich gratis. Mit Schrifterkennung, Tastatur auf dem Bild und der Möglichkeit, den Stylus zum Scrollen zu benutzen, schlägt der DSi seine Vorgänger natürlich um Längen! Außerdem speichert das clevere kleine Tool sämtliche Präferenzen und verfügt über eine Kindersicherung. Deal? Die Ladezeit für das Aufrufen von www.n-zone.de betrug in unserem Test übrigens knapp 15 Sekunden. Schneller geht es selbst mit dem iPhone – dem Vorreiter mobilen Internet-Genusses – kaum. Übrigens, unbedingt ausprobieren: Die Website mobil.rtl.de/wwm einfach mit dem Opera-Browser aufrufen und bei „Wer wird Millionär?" per Stylus (hoffentlich) bis zur Millionenfrage durchklicken! Die Web-Version schlägt inhaltlich sogar die miese Vollpreis-DS-Umsetzung – da gibt's bekanntlich den Zusatz-Joker nicht und auch die Fragen wiederholen sich schneller. Noch cooler beim DSi-WWM: Ihr könnt online einen Mitspieler herausfordern! Sogar an eine Internet-Highscore-Liste wurde gedacht.

UNSER FAZIT: ●●●●●



PLATZ 2: DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING FÜR ZWISCHENDURCH: ZAHLENLOGIK

Der Doc kommt zurück! Gehirn-Jogging für zwischendurch: Zahlenlogik steht auf dem Behandlungsschein! Deutsche Sprachausgabe wird's definitiv geben, allerdings kommt der Quacksalber mit ein paar Zahlenspielchen wohl etwas abgespeckt daher. Releasedatum und Preis stehen noch nicht fest, wir rechnen mit den nächsten Wochen. Is' was, Doc?

UNSER FAZIT: ●●●●○

PLATZ 3: WARIO WARE SNAPPED!

Neigt euren Kopf nach links und rechts, um mit der darauf befindlichen Gießkanne zwei Blumentöpfe zu bewässern! Hebt jetzt eure Hände nach oben, um drei Münzen abzugreifen! Und dreht nun euer Gesicht nach links, um das hübsche Mädchen zu küssen! Klingt alles total verrückt, aber genau so funktioniert *WarioWare Snapped*! Auch zwei Spieler gleichzeitig dürfen vor der Linse draufloszappeln. Für umgerechnet fünf Euro serviert euch der dicke Bartzwirbler knapp 20 Spielchen, die jeweils etwa zehn Sekunden dauern. Ein Manko hat das Ganze allerdings: Die Erkennung der Gesichtskonturen ist nicht allzu gut. Spielt ihr in zu dunkler Umgebung, startet das Spiel erst gar nicht. Abhilfe schafft da nur: Rollos hoch, alle Lichter an und dann hoffen, dass der Minispiel-Wahnsinn beginnt.

UNSER FAZIT: ●●●●○

FOTO-TEST: DURCHGEFALLEN

Die im Deckel und Scharnier integrierten Digitalkameras lieferten im Test leider nur ein eher schwaches Ergebnis: Die Auflösung von 640 x 480 Pixeln reicht zwar für Schnappschüsse, stößt aber selbst da an ihre Grenzen. Auch das eigentlich gut gemeinte Feature, dass ihr eure Motive mit lustigen Stickern bekleben und einzelne Bildbereiche verzerren könnt, dürfte spätestens nach dem fünften Bild langweilig werden. Ihr könnt etwa zwei Gesichter zu einem verschmelzen oder Herzchen, Mario-Schnauzbärte oder Sonnenbrillen auf eure gespeicherten Bilder kleben. Ein bisschen erinnert das Ganze an das Funktionsprinzip der Game Boy Camera von 1998. Auch bei diesem Zubehör konnte man lustige Dinge mit seinen Fotos anstellen und anschließend mit anderen Benutzern tauschen. Der Nützlichkeits-Faktor ist dennoch gering – heute wie damals. Es ist zwar nett, seinen Bürokollegen die Schnappschüsse vom letzten Bowling-Ausflug zu zeigen, aber dazu müsste man seinen DSi erst mal ständig mit sich herumtragen. Die Auslösezeit der Kamera ist dagegen erfreulich gering. Die Musikwiedergabe punktet auch, schließlich könnt ihr selbst SD-HC-Karten mit bis zu 8 GByte Speicherkapazität verwenden. Die im Internet häufig gestreute DSi-Kritik, dass sich keine MP3-Songs importieren lassen, sondern nur AAC-Musik, entpuppte sich in unserem Praxistest übrigens als Halbwahrheit, denn PC-Programme zum Umwandeln gibt es problemlos im Netz. So konnten wir etwa in Apples iTunes einen dreieinhalbminütigen Song der Rockband „Less Than Jake" in knapp einer Minute und zehn

„DIE MUSIKWIEDERGABE PUNKTET, DA IHR SELBST SD-HC-KARTEN MIT BIS ZU 8 GB SPEICHERKAPAZITÄT VERWENDEN KÖNNT."

LEISE, BITTE! Wer seinen Nintendo DSi still starten möchte, hält beim Anschalten die Minus-Taste gedrückt. Ein praktischer Trick!

GUT GELÖST Bedienbarkeit und Funktionen des Musikkanals gehen voll in Ordnung. Mit dem Stylus kommt ihr gut zurecht.

Sekunden konvertieren (Menüpunkt: „Über die Funktion „In AAC umwandeln"). Zeitraubend ist das Aufspielen von Musik nur deshalb, weil man den DSi nicht direkt an den Computer anschließen kann – ohne Kartenlesegeräte läuft also gar nichts.

Als Musik-Visualisierung ist übrigens unter anderem eine fiktive Rennstrecke im Look des NES-Klassikers *Excite Bike* zuschaltbar. Abhängig von der Tonlage eurer Musik formt sich das Gelände anders – und mit den Hügeln plumpst auch der Motorradfahrer hin und wieder hart auf den Boden. Sogar eine *Super Mario Bros.*-Thematik steht zur Auswahl – dort sind die im Level verstreuten Münzen jeweils den Höhen und Tiefen entsprechend angeordnet. Eine nette Spielerei, aber zugegebenermaßen eher von geringem Nutzwert. Auch das Verstellen der Tonlage ist nur als Gimmick zu verstehen: So könnt ihr etwa einstellen, dass sich alle eure Songs wie ein NES-Spiel anhören – wer's braucht! Mitgedacht hat Nintendo beim Kopfhörer: Habt ihr einen angeschlossen und klappt den DSi zu, läuft die Musik trotzdem weiter.

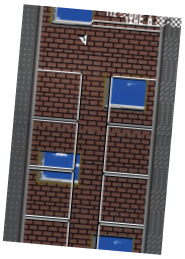
KANAL TOTAL

Der mobile App-Store von Apple dürfte das große Vorbild für den DSi-Shop gewesen sein – auch wenn Nintendo solche Plagiatsvorwürfe sicher nicht gerne hört. Wer beim Anschalten seines DSi übrigens den Internet-Browser vermisst, braucht die Konsole nicht gleich mit dem Vermerk „Defekt! Browser fehlt!" an die Reparatur-Abteilung zurückzuschicken. Der Browser kann

SURF-TIPP „Wer wird Millionär?" kann unter mobil.rtl.de/wwm kostenlos gespielt werden. Einfach mit dem DSi-Browser aufrufen!

DSiWARE – WAS ES SONST NOCH GIBT

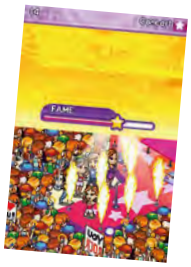
Der Rest vom Fest: Hier präsentieren wir euch alle weiteren Nintendo-DSi-Download-Spiele, die wir selbst erprobt haben.



PAPER PLANE

Kennt man bereits als Mikrospiel aus *Wario Ware* für Wii: Ihr steuert kleine Papierflieger durch ein Labyrinth. Simpel, aber fordernd! Kann sogar zu zweit gespielt werden, dafür hat ja jeder Spieler seinen eigenen Bildschirm. Für schlappe 200 Pünktchen geht das Minispielchen in Ordnung.

UNSER FAZIT: ●●●○○



POP SUPERSTAR: ROAD TO CELEBRITY

Von Gameloft kommt in naher Zukunft dieses quietschbunte Musikspiel, in dem ihr euch zum Superstar hocharbeiten müsst. Vom Tellerwäscher zur Tanzmatte; ihr macht einfach (so gut wie) alles, um zum gefeierten Star zu werden. Sogar zu viert. Irgendwann dürft ihr sogar Autogramme schreiben. Im 2. Quartal ist es dann so weit und ihr dürft ordentlich auf die Drums hauen und eurem DSi was vortanzen.

UNSER FAZIT: ●●●○○

PYORO

Dass jedes Böhnchen ein Tönchen macht, ist hinlänglich bekannt. Aber dass eine Bohne, die vom Himmel herabfällt, beim Aufprall gleich eine Lücke im Boden hinterlässt, ist uns neu. Aber genau darum geht's im 200-Punkte-Download *Pyoro*. Um die gefährlichen Vitamin-Geschosse unschädlich zu machen, schleckt ihr sie einfach mit der Zunge auf. Falls ihr mal eine Bohne verpasst, solltet ihr allerdings in Deckung gehen, damit ihr das fiese Gemüse nicht auf die Glocke bekommt! Klingt nicht nur schräg, ist es auch. Wir sagen: Für Fahrten mit der Bahn gut angelegte zwei Euro!

UNSER FAZIT: ●●●○○

ART STYLE ACQUITE

Minimalistische, künstlerisch wertvolle Grafik und ungewöhnlicher Sound trifft Puzzlespiel! Bei *Acquite* verschiebt ihr Quadrate in einer Röhre unter Wasser, um einen Taucher in die Tiefen des Ozeans zu befördern. Irgendwann gibt es dann auch mal einen Meeresbewohner zu sehen. Das kreative Geschicklichkeitsspiel kostet 500 Punkte und hat englische Bildschirmtexte.

UNSER FAZIT: ●●●○○

ART STYLE CODE

Art Style, die Zweite: Bei *Code* markiert ihr digitale Ziffern so, dass ihre Summe zehn ergibt. Natürlich wird auch dieser Spaß für Querdenker mit der Zeit schneller und zu einer großen Herausforderung. Sieht dank des edlen Designs in Kombination mit dem DSi ungeheuer schick aus! Auch Art Style Code ist für 500 Nintendo-Points zu haben.

UNSER FAZIT: ●●●○○

ART STYLE PICOPICT

Das dritte *Art Style*-Game richtet sich ganz klar an NES-Veteranen: In kürzester Zeit müsst ihr aus bunten Pixeln NES-Charaktere zusammensetzen. Lebt von einer ordentlichen Portion Nostalgie und ist dank 8-Bit-Optik und Sound eine Hommage an alte Zeiten. Klingt gut, kommt im 2. Quartal und dürfte ebenfalls 500 Punkte kosten.

UNSER FAZIT: ●●●○○

EMPFEHLENSWERTES ZUBEHÖR

FLIP AND PLAY PROTECTOR BIGBEN

Das edle Lederetui aus dem Hause Bigben ist für diejenigen gedacht, die dem Spielen mit dem DSi ein gewisses Flair verleihen möchten. Die Tasche ist gut verarbeitet und bietet ausreichend Schutz vor Stößen. Der DSi passt genau in die dafür vorgesehene Plastikhalterung und fällt aus dieser so schnell nicht mehr heraus. Den Stylus bekommt man so zwar auch nicht mehr heraus, daran haben die Hersteller allerdings gedacht und liefern einen Ersatz-Stift gleich mit. Der DSi lässt sich dank eines magnetischen Druckbuttons leicht verstauen und muss zum Spielen nicht mehr herausgenommen werden. Leider könnte die Lasche, auf dem Letzterer angebracht ist, beim Spielen etwas im Weg sein. Den Flip and Play Protector gibt es in vielen unterschiedlichen Farben. Am edelsten wirkt er natürlich in Schwarz.

PACK 3 – ESSENTIAL

Keine tragbare Konsole aus dem Hause Nintendo ohne ein Komplettset von Bigben! Auch für den DSi gibt es ein Pack mit vielen nützlichen Einzelteilen. Den Anfang macht eine Tasche, die nur zum Transport geeignet ist, aber auch Platz für Spiele oder anderes Zubehör bereithält. Die ebenfalls mitgelieferten Kopfhörer sind ordentlich verarbeitet und bei Spielen mit guter Musik sehr zu empfehlen. Ein Ersatzstylus ist Ehrensache, sogar an einen für den DS Lite hat man gedacht. Die drei farblich passenden Schutzhüllen bieten Platz für je ein DS-Spiel und eine SD-Karte, auf der ihr eure Musik oder Fotos auf den DSi übertragen könnt. Für Ordnungsfanatiker sind ein Mikrofasertuch und selbstklebende Schutzhüllen enthalten. Verstellbare Trageschlaufen für das Handgelenk oder für um den Hals runden das Paket ab.

TECH & CARRY PACK

Auch Speedlink bietet ein Komplettset für den DSi an. Bei der Verarbeitung nehmen sich die zwei Hersteller nichts, bei der Ausstattung hat aber Bigben ein wenig die Nase vorn, zumal es beide Packs zum gleichen Preis gibt. Die Tasche von Speedlink sieht genau aus wie die von Bigben, nur fehlt ihr der Karabinerhaken, um sie am Gürtel zu befestigen. Die Schutzhüllen passen durch knallbunte Farben nicht gut zum Rest des Paketes und bieten auch nur Platz für ein DS-Spiel. Speedlink hat zwar keinen DS-Lite-Stylus mit an Bord, dafür aber einen relativ unbrauchbaren Daumen-Touchpen, den ihr euch um den Daumen schnallt. Ebenfalls etwas unnötig sind die Verschlusskappen für die verschiedenen Anschlüsse des DSi. Gut ist allerdings wieder das ausziehbare USB-Ladekabel.

BIGBEN SCREEN PROTECTOR

Für alle, die es etwas konventioneller mögen, bietet Bigben ein Set an, das nur aus Staubtuch und Schutzfolien besteht. Diese sind auch in den beiden Komplett-Packungen erhalten. Damit schützt ihr die Bildschirme eures nagelneuen DSi gegen fast alle Widrigkeiten des Lebens. Mit dabei

ist auch gleich ein Rakel, um die Folien blasenfrei auf die Oberfläche zu bringen. Hier ist allerdings etwas Fummelarbeit vonnöten. Denjenigen, die das Prozedere schon beim DS Lite beziehungsweise beim DS mitgemacht haben, dürfte das leichter von der Hand gehen. Einmal aufgeklebt, halten die Folien jedoch auch einiges aus und stechen optisch nicht zu auffallend heraus. Einzig und allein die Folie auf dem Touchscreen sorgt dafür, dass man den Stylus ab und zu etwas kräftiger aufdrücken muss. Wer auf den Schnickschnack der anderen Packs verzichten kann, macht mit den Schutzfolien nichts verkehrt.

kostenlos über den DSi-Shop heruntergeladen werden. Dort werden künftig auch weitere Inhalte angeboten. In einer Pressemitteilung hat Nintendo beispielsweise „Anwendungen, mit denen sich animierte Trickfilme gestalten lassen" angekündigt. Das Portfolio soll künftig auch Spiele bieten, die man durch Kopf- oder Körperbewegung steuert. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig.

ZOCKEN MIT LIFESTYLE?

Fragt sich Folgendes: „Brauche ich den DSi überhaupt?" Wir meinen: Wer noch einen alten Nintendo DS besitzt, für den ist die Anschaffung des DSi praktisch unumgänglich: Die Knöpfe sind etwas tiefer gelegt und lassen sich besser greifen, was sich vor allem bei actionbetonten Spielen wie *Mario Kart DS* bemerkbar macht. Auch der deutlich schärfere und hellere Bildschirm ist ein großer Pluspunkt gegenüber dem ursprünglichen Modell. Dass es in Zukunft spezifische Spiele geben wird, die nur auf dem DSi laufen, komplettiert unsere Kaufempfehlung für Retro-DS-Zocker. Anders sieht es aus, wenn

NINTENDOS ERSTE GEHVERSUCHE IM INTERNET!

Der Nintendo DSi setzt mit seinen vielfältigen Kanälen voll auf den „Faktor Internet“. Für uns ein Grund, Nintendos Historie im Online-Gaming zu beleuchten.

Einst hing Nintendo der Konkurrenz in Sachen Online-Gaming und -Präsenz meilenweit hinterher. Zusatz-Levels? Fehlanzeige! Kopf-an-Kopf-Duelle via Internet? Gab's nicht! Zusatz-Kanäle im Konsolen-Hauptmenü? Quatsch! Seit Wii und DSi erhältlich sind, hat der Mario-Konzern die offensichtlichen Defizite aber konsequent behoben. Nintendo ist mit einem schlüssigen Konzept auf den Online-Marktplätzen unterwegs und hat mit Virtual Console, WiiWare und DSiWare sogar drei starke Marken geschaffen, die regelmäßig mit neuen Updates befeuert werden. Dass die Freundescodes immer noch für Kopfschütteln sorgen, wollen wir an dieser Stelle besser nicht ansprechen – wir konzentrieren uns einzig auf Download-Angebote.

SEINER ZEIT VORAUS, ABER DIE WELT ZOG NICHT MIT

Erste Erfahrungen mit der damals neuen Internet-Technik sammelte Nintendo übrigens bereits in der Famicom-Ära. Unter dem sperrigen Namen „Family Computer Communication Network System“ (FCCNS) strebte Nintendo den Aufstieg zum Telekommunikations-Giganten an. Der Service sollte Kochrezepte, Börsenkurse, Wetterberichte und seriöse Nachrichten in sich vereinen – quasi der Vorläufer der heutigen Wii-Kanäle. Was heute allerdings dank geschmeidiger Animationen, einem übersichtlichen Interface und schneller Netzwerkverbindungen richtig gut funktioniert, war seinerzeit schlichtweg noch nicht ausgereift. Kurzum: Nintendo landete mit dem FCCNS einen klassischen Flop nach Ansage. Das Konzept der ersten onlinefähigen Spielkonsole war seiner Zeit zwar weit voraus, aber die Japaner weigerten sich, persönliche Nutzerdaten – etwa für den Aktienhandel – mit einem Controller einzugeben und über den Äther zu senden. Das Communication Network System verbreitete sich letztlich knapp 130.000 Mal und wurde im Jahr 1991 sang- und klanglos eingestellt. Hiroshi Yamauchi wurde seinerzeit allerdings mit folgenden Worten zitiert: „Wir haben den Service jederzeit wieder im Angebot, wenn die Kunden dafür bereit sind.“

SATELLA-WAS?

Als dann 1995 das SatellaView als Zusatz-Adapter fürs Super Nintendo angeboten wurde, schien die Welt noch immer nicht bereit gewesen zu sein. Trotz zahlreicher exklusiver NES-Remakes, etwa von *The Legend of Zelda* oder *Excite Bike*, die allesamt übers Internet heruntergeladen werden konnten, wollten die Zocker ihre neuen Spiele offenbar immer noch regulär als Plastikmodul im Handel erstehen. Auch auf Sonderfunktionen des SatellaViews wie Quiz-Turniere, die zu festen Zeiten ausgetragen wurden, hatten nur die wenigsten Lust. Dass Nintendo während der GameCube-Ära dann fast gänzlich auf Online-Experimente verzichtete, nur zaghaft einen Breitband- und Modem-Adapter veröffentlichte, um damit zumindest in Europa nur ein einziges Spiel (nämlich *Phantasy Star Online Episode I*, *II* und *III*) online zu vernetzen, ist vor allem einer Tatsache geschuldet: Mit dem in Japan gnadenlos geflopten 64DD verlor Nintendo den Glauben an ein lohnenswertes Internet-Geschäftsmodell. Wir erinnern uns: Das schwarze Zusatzlaufwerk sollte ambitionierte Software hervorbringen, die auf normalen Cartridges nicht möglich sei – etwa eine Abwandlung von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, das unter dem Projektnamen „Ura-Zelda“ bekannt wurde. Oder ein Spiel um einen jungen Löwen, der sein Reich erkundet und dabei auf allerlei Gefahren stößt. Als das Gerät nach massiven Auslieferungsverzögerungen dann endgültig am 1. Dezember 1999 erschien, war das Interesse mehr als gering. Nach weniger als 15.000 verkauften Exemplaren und geringem Durchhaltevermögen zog Nintendo kaum ein Jahr nach dem (kaum beworbenen) Launch den Stecker. Mit dem Internet Geld zu verdienen, schien damals nicht möglich zu sein.

HEISSE WARE!

Wie eingangs erwähnt, ist damit endlich Schluss, denn Wii und DSi liefern den besten Beweis, dass Nintendo nicht schläft, sondern trotz mehr als 100-jähriger Firmenhistorie immer noch ein junges, frisches Unternehmen ist, das imstande ist, Innovationen zu stemmen. Und deshalb freuen wir uns auch auf Nintendos weitere Online-Ambitionen!

ihr den DS Lite besitzt: Sowohl Helligkeit und Schärfe als auch die Haptik und Optik der Hardware sind hier noch sehr ansehnlich, weshalb ihr abwägen müsst: Sind euch der Musikplayer (den ihr mit AAC-Musik füttern müsst, die ihr z. B. in iTunes problemlos konvertieren könnt) und die Fotofunktion samt neuer Multimedia-Kanäle die Neuinvestition wert? Wir sind jedenfalls überzeugt davon, dass sich der DSi früher oder später als Standard durchsetzen wird – sowohl bei Zockern als auch bei Einsteigern. Nintendo DS eben!

JUGENDSCHUTZ!

Nintendo nimmt Jugendschutz ernst: Das neue Handheld Nintendo DSi arbeitet mit einem Internetfilter.

Der Nintendo DSi ist dank des kostenlosen Browsers besonders gut geeignet, um sich im Internet umzuschauen. Damit die vielen jungen Kunden sicher surfen können, hat Nintendo einen Internetfilter integriert, der rund 35 Millionen Seiten mit jugendgefährdenden Inhalten sperrt. Zu diesem Zweck engagierte Nintendo die Spezialisten von Astaro, die ein spezielles Programm für den DSi entwickelten. Dieses fragt über einen Proxy-Server ab, ob der angeforderte Inhalt unter die rund 35 Millionen gesperrten Seiten fällt. Das Tool kann deaktiviert werden.

Schnappt sie euch alle!

Das N-ZONE-Team wünscht euch viel Spaß und Erfolg beim Jagen und Sammeln der kleinen Taschenmoster!

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group Petra Fröhlich, Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Heise
Mitarbeiter dieser Ausgabe Silke Menne, Florian Hamburger, Timo Pape
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Anja Grosler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50/Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,-/Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50/Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY^3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE, MAXIM
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM, PLAYBOY EXCLUSIVE, IN STYLE

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

Himmlisch gut:

Das monatliche Pflichtmagazin für Nintendo-Fans